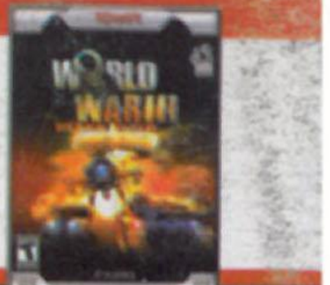
JOC FULL WW3: BLACK GOLD



iunie-iulie 2006 Nr. 69/ anul VII Preţ 13,50 RON ISSN: 1454-9964

PC Games

2 100 PAGINI
2 CD-uri

PREY MEGA DEMO



Sfidaţi legile gravitaţiei atât în singleplayer, cât şi în multiplayer!

SPECIAL
Sex'n Games - Partea I
Este sexul o plăcere în jocurile video?

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V ŞI HITMAN BLOOD MONEY



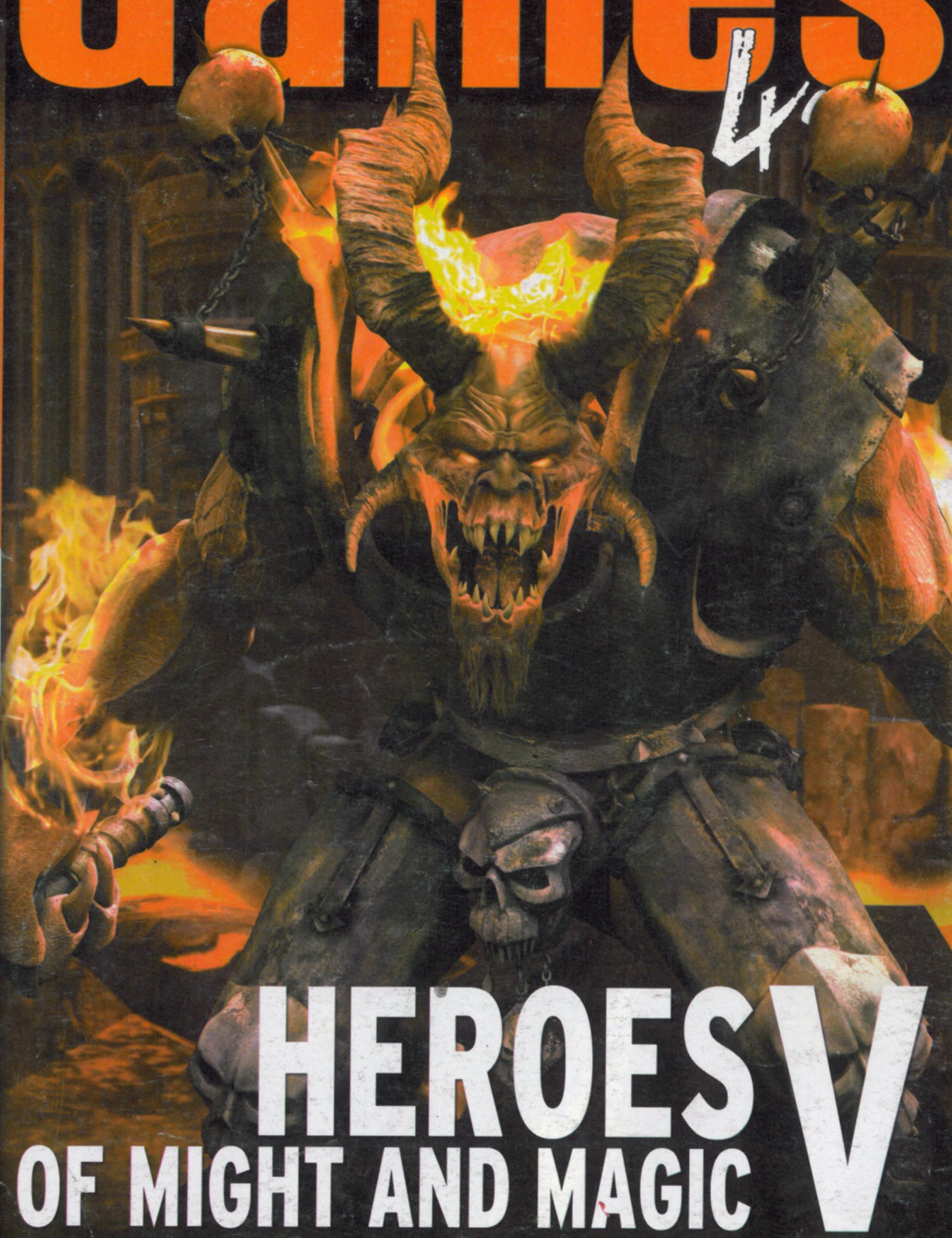
POSTER

NOU! PCG @ TV Transilvania - DĂ DUBLU-CLICK!
VIDEO PREVIEWS & VIDEO REVIEWS

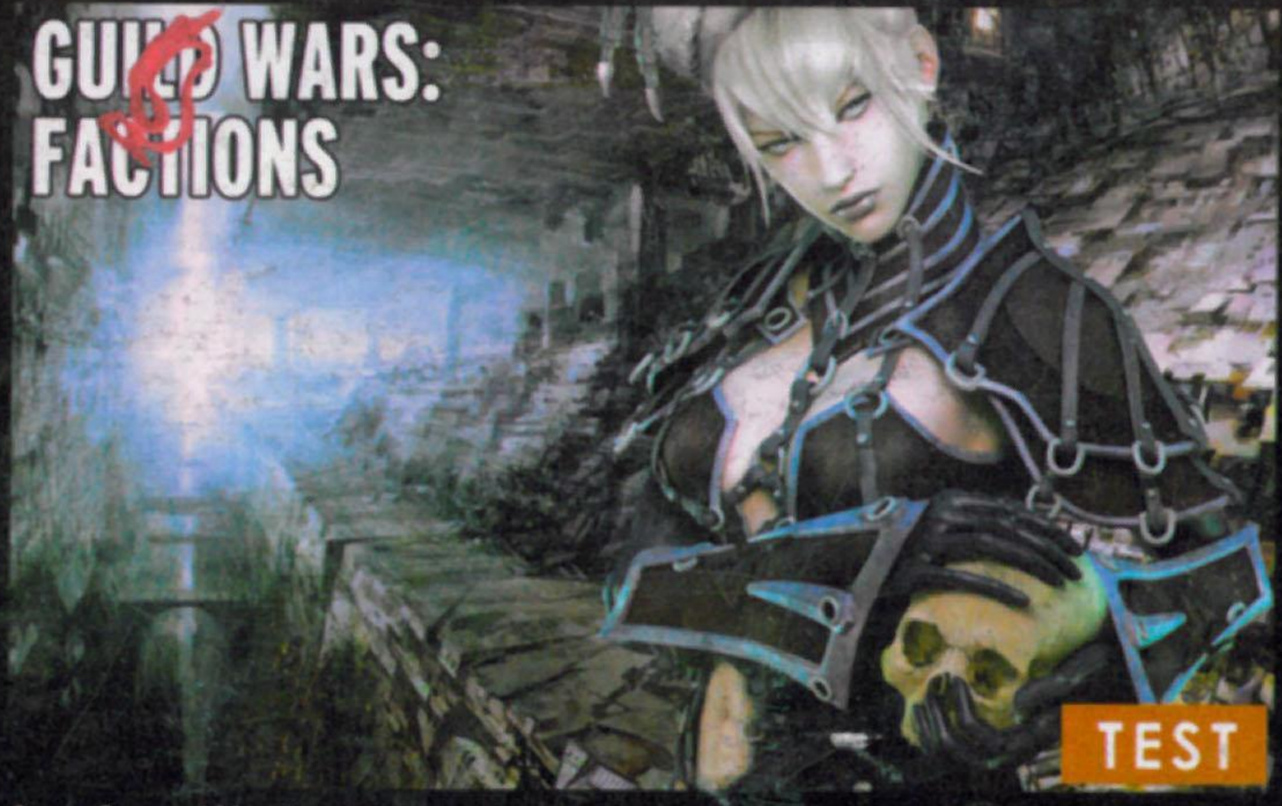


TEST

HITMAN: BLOOD MONEY
Credeţi că merită să vă mânjiţi cu sânge pentru câţiva verzişori?



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V
DEZAMĂGIRE TOTALĂ SAU REÎNVIEREA TBS-ULUI?



GUILD WARS: FACTIONS
TEST
Confruntările PVP aduse la un nou nivel



HALF-LIFE 2: EPISODE ONE
TEST
Se cuplează Gordon cu Alyx sau rămân doar „fraţi"?

6 422223 000010

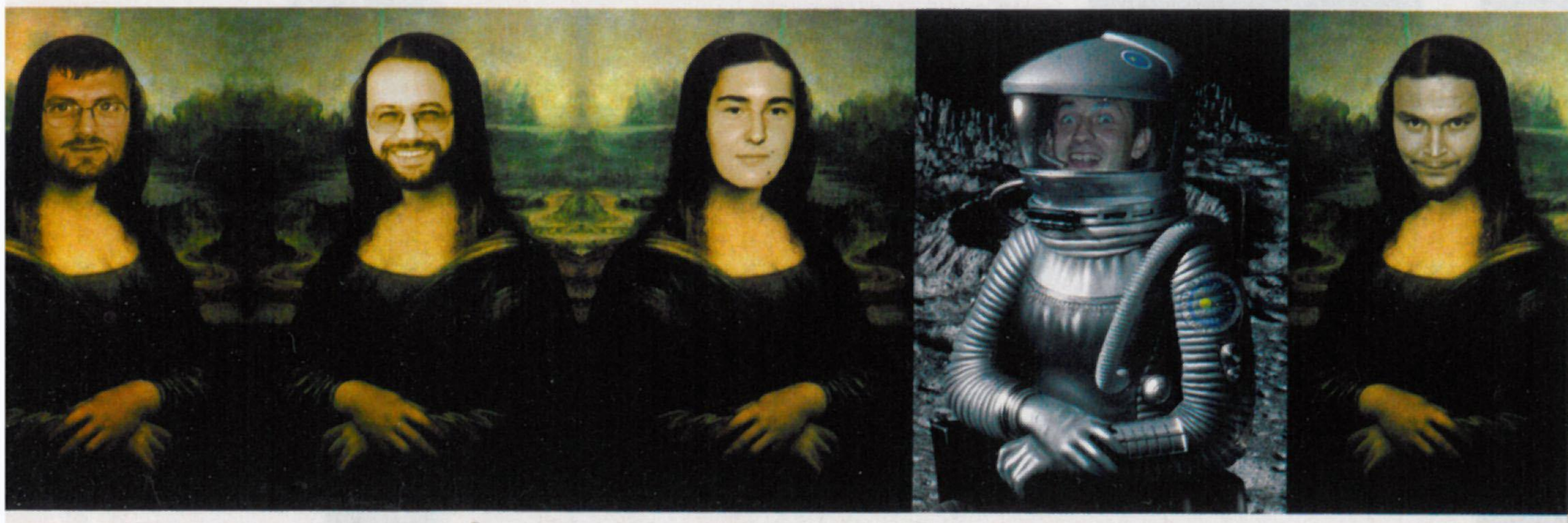

momente
CROCANTE
JOE
NOROC CU
Nestlé
JOE

„Lista" lui Duke Nukem Forever

Uuf, e căldură mare, stimabililor. A venit vara, cu zăpuşeala-i caracteristică şi, odată cu ea, nevoia de vacanţă şi de socializare. Sunt sigur că ochiul vostru de soacră a remarcat din prima ediţia datată „iunie-iulie" pe care v-o propunem acum, dar sunt la fel de sigur că înţelegeţi că avem şi noi nevoie de o vacanţă după istovitoarele luni de jocuri, teste, E3 şi alte trufandale gameristice. Asta nu înseamnă că anul acesta nu vom avea tot 12 apariţii... Ştiu că pare să fi durat o eternitate până să deschideţi această ediţie, dar vă asigur că marele campion al întârzierilor rămâne „the one and only" **Duke Nukem Forever**. Recent http://duke.a-13.net/ a publicat lista evenimentelor şi produselor apărute de la anunţarea pentru prima dată a lui **DNF**, adică în 1997. De atunci au trecut aproape nouă ani şi producătorul 3D Realms şi-a ratat cu conştiinciozitate fiecare întâlnire cu fanii, dintr-un motiv sau din altul. Ba se schimba engine-ul, ba se refăceau texturile etc. Azi nu cred că nu mai sunt mulţi cei care dau credit datelor declarate de cutare sau cutare insider. Dacă privim lucrurile cu optimism, constatăm că în 2007 vom sărbători zece ani de dezvoltare a acestui joc, o durată record, care a fost deja luată în balon de toată lumea. În fiecare an, cititorii revistei Wired decernează, ca într-un ritual, premiul de cel mai bun waporware lui **DNF**. Găsim chiar aluzii la Duke în **Serious Sam 2**, joc realizat de Croteam şi inspirat din seria celor de la 3D Realms. Între două şedinţe de shooting, acesta menţionează povestea unui „blond", despre care se presupune că este „Alesul", dar care se lasă aşteptat o „eternitate". Acum doi ani, un membru de pe forumurile oficiale 3D Realms remarca cum navele spaţiale Spirit şi Opportunity au fost create, construite, lansate şi au ajuns chiar pe Marte fără nici o problemă, timp în care jucătorii au continuat să aştepte aventurile lui Duke. Lista merge chiar mai departe şi ne propune o selecţie a tehnologiilor şi produselor apărute după anunţarea proiectului **Duke Nukem Forever**, în luna februarie 1997. Pe scurt, avem mai mult de 20 titluri marca **Final Fantasy**, seriile **GTA** şi **Unreal** integrale, toate titlurile MMO de la **Ultima Online** încoace... Partea cea mai amuzantă este cea cu vitezele procesoarelor, care s-au multiplicat cu... 16! În mai puţin de nouă ani, Beatles au ajuns la apogeul carierei lor şi guvernul american a trimis un om pe lună. Cred că numai România mai întrece **DNF**, în sensul că nu ne-au ajuns nici măcar 17 ani ca să ieşim din perioada de tranziţie. Gluma, glumă, şaga, şagă, dar echipele şi mijloacele de care s-au bucurat proiectele mai sus amintite nu sunt întotdeauna comparabile cu cei de la 3D Realms. Lista respectivă este un mijloc eficace de a aminti tuturor că în „timp tehnologic" acum nouă ani abia se înmormântau dinozaurii. E o eternitate de atunci! „Problema este că atunci când vom arăta **DNF**, lumea nu va fi interesată", a declarat recent George Broussard, unul dintre fondatorii studioului. Hai, băieţi, 2007, da? Încă un an şi nu vă mai chinuie nimeni!

În aşteptarea impresiilor voastre despre actuala ediţie, redacţia PC Games 4 Fun vă urează vacanţă plăcută şi distracţie maximă!

Ciprian Coroianu
redactor-şef



Impressum

Director General
Gabriela Puchianu

Director Executiv
Alexandrina Peter
executiv@mediacontact.ro

Redactor-şef
Ciprian Coroianu (SiNu' lui Avram)
cipri@pcgames.ro

Redactor Executiv
Mircea Marian (Armata Ultra)
mircea@pcgames.ro

Redactori:
Jácint Erdei (Macrosoft BureVista)
jacint@pcgames.ro
Paul Sărăţeanu (Paolo Alcoello)
paul@pcgames.ro
Marius Hiticaş (LiqueurDator)
marius@pcgames.ro

Corectură
Liana Coroianu (Frăgutza)

Design
Cornel Sevastra (PixleAngello)

DTP
Alexoaie Ioan (ics)

CD-ROM/ Webmaster
Király Tamás (Barteq)
webmaster@pcgames.ro

EDIŢIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 22 IUNIE 2006

PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.
DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE
Advertising sales-manager
Alina Filip - tel: 0720/400316
mk.alina@mediacontact.ro

Comenzi si abonamente:
Ramona Ghirdan
0259/441.523; abonamente@mediacontact.ro

Expediţii: Paul Mork

Distribuţie:
SC Media Contact Distribuţie SRL
tel.: 0359/401.086
Director distribuţie convenţională:
Onica Dorin tel.:0720/440.003
Director Distribuţie în reţeaua şcolară:
Cristian Retea - distributie@mediacontact.ro
Aurică Andreiu - tel: 0359/401.086

Contabilitate
Contabil şef: Laurenţiu Ardelean
financiar@mediacontact.ro

Juridic:
Ioana Cioară juridic@mediacontact.ro

Reclamaţii:
e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

Producţie:
SC MEDIA CONTACT SRL - Oradea

Producţie CD-ROM:
SC Insert Media SRL - tel.: 0359/401.221

Editor SC MEDIA CONTACT srl
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.

Adresa redacţiei
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094
tel.: 0259-441.523
fax: 0259-441.523
e-mail: redactie@pcgames.ro; pcgames@mediacontact.ro
www.pcgames.ro

ISSN: 1454-9964

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games 4 Fun, CD Forum, My Computer, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Noroceli, Computer to Print, Matador, Security Magazin, My Linux, My Hardware, Blanca, K2, CD Video, Gama.
Preşedinte: **Dorel Puchianu**

Inserenţi

Joe Wilkie	2	TV Transilvania	57
Audiofon	9	Reviste.ro	94
VALVE CAFE	15	Airtoy	99
Best Distribution	43	BENQ	100

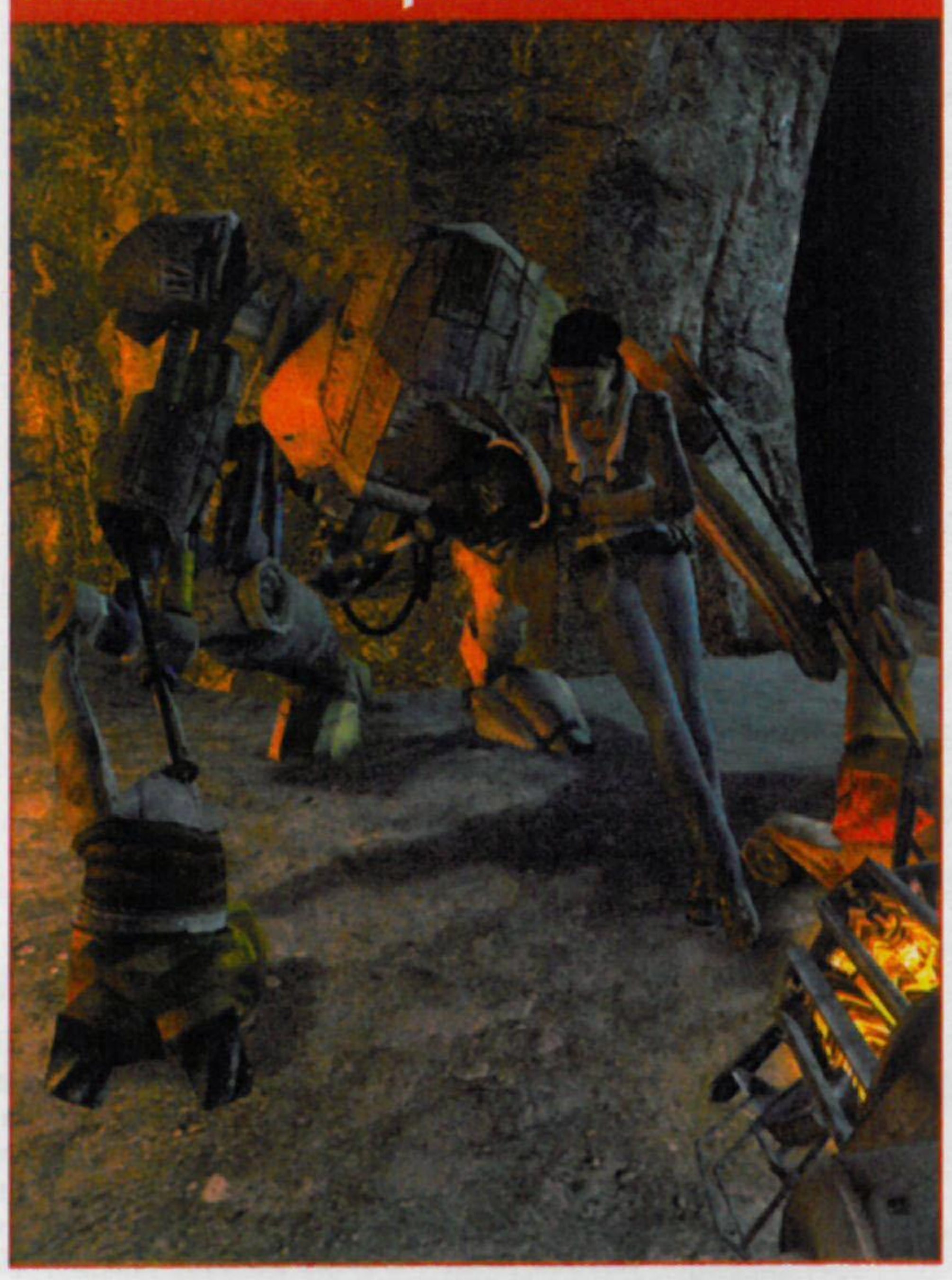
BRAT
Publicaţie auditată pe perioada iulie - decembrie 2004

69 iunie-iulie/2006

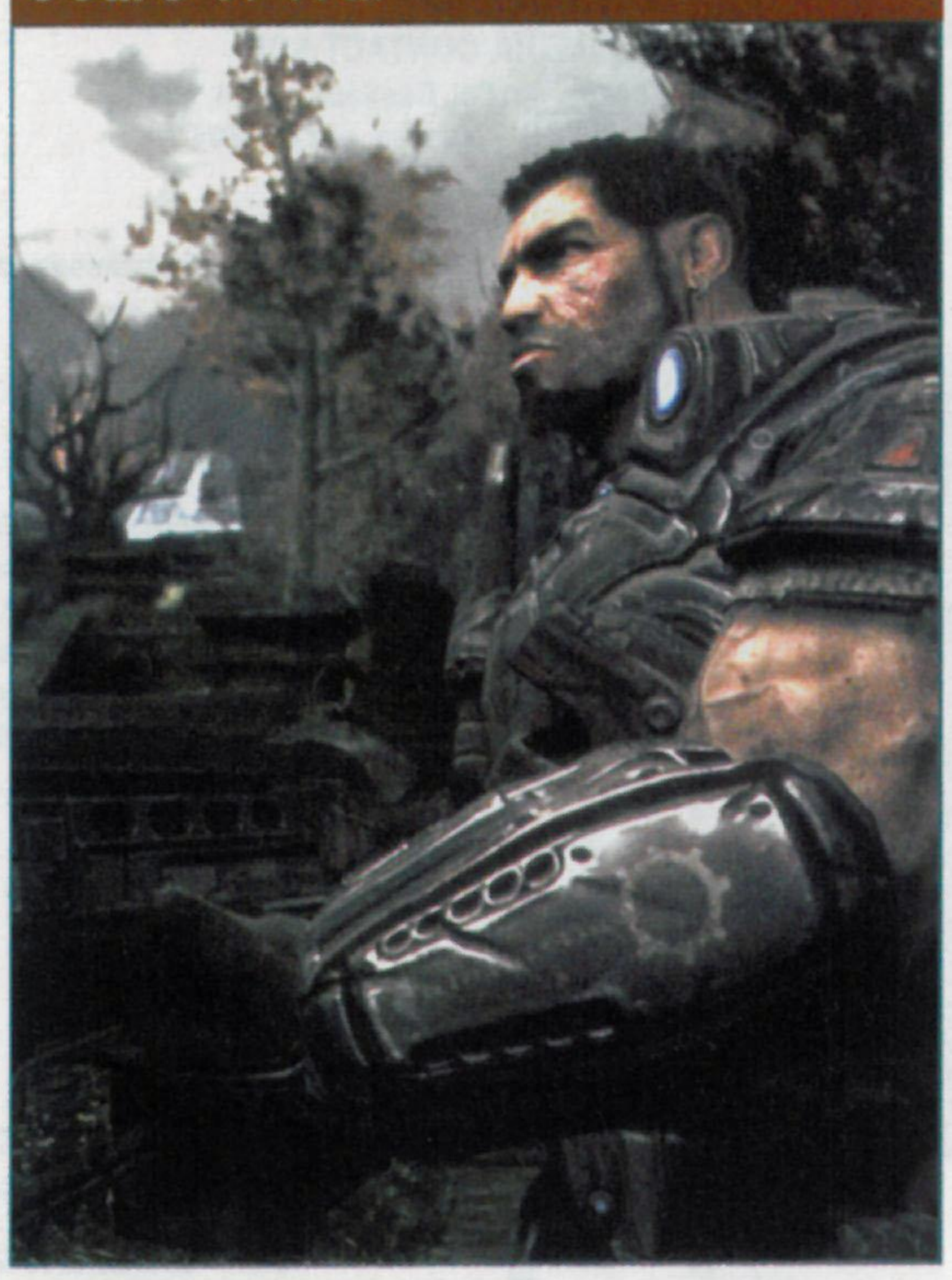
Anno 1701



Half-Life 2: Episode One



Gears of War



Actualităţi

Editorial 3
Acualităţi 12

Jocuri FULL

WW3: Black Gold 6
EVE Online 10
The Impossible Team Online 11

Avanpremieră

Anno 1701 16
Alan Wake 18
Call of Juarez 19
Silverfall 20
The Witcher 22
FlatOut 2 24
Sudden Strike 3: Arms for Victory 26

Special

Sex`n`games 28



Insider

Jocurile: o investiţie 92

Teste

Jocul lunii

Heroes of Might and Magic V 34



FPS

Half-Life 2: Episode One 44
Rogue Trooper 48
Liquidator 2 49
SiN Episodes: Emergence 50

Action/Adventure

Hitman: Blood Money 54
X-Men: The Official Game 58
CSI - 3 Dimensions of Murder 59

Strategy

Rise of Nations: Rise of Legends 60
Black & White 2: Battle of the Gods 65
Desperados 2: Cooper's Revenge 69
Rise & Fall: Civilizations at War 72

MMORPG

Guild Wars: Factions 74
Auto Assault 78

Sport/Sim

City Life 66
Ship Simulator 2006 81

Console

Gears of War 82
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots 84
MediEvil Resurrection 86
Untold Legends:
Brotherhood of the Blade 87

Hardware

Actualităţi 14
MP3-uri "transcendente" 88
Hercules Classic Webcam 91

Service

Impressum 3
Cuprins CD & DVD 5
Poşta Redacţiei 94
Ultima pagină 98

Concurs

Ghost Recon: Advanced Warfighter 95
2006 FIFA World Cup 95



CD 1

FULL VERSION

World War III: Black Gold

CD 2

DEMOS

Prey

DEMOS

ATi Catalyst v6.5 (win2K/XP)

nVidia ForceWare 84.21 (win2K/XP)

SPECIALS

Half-Life 2 MODs

TOOLS

Firefox 1.5.0.4

RadLight v4.0

VIDEOS

PCG la TV Transilvania - Dublu Click:

AION,

Battlefield 2142,

Codename Panzers: Phase Two,

Crysis,

Elveon,

Enemy Teritory: Quake Wars

World War II: Black Gold — CD-DVD



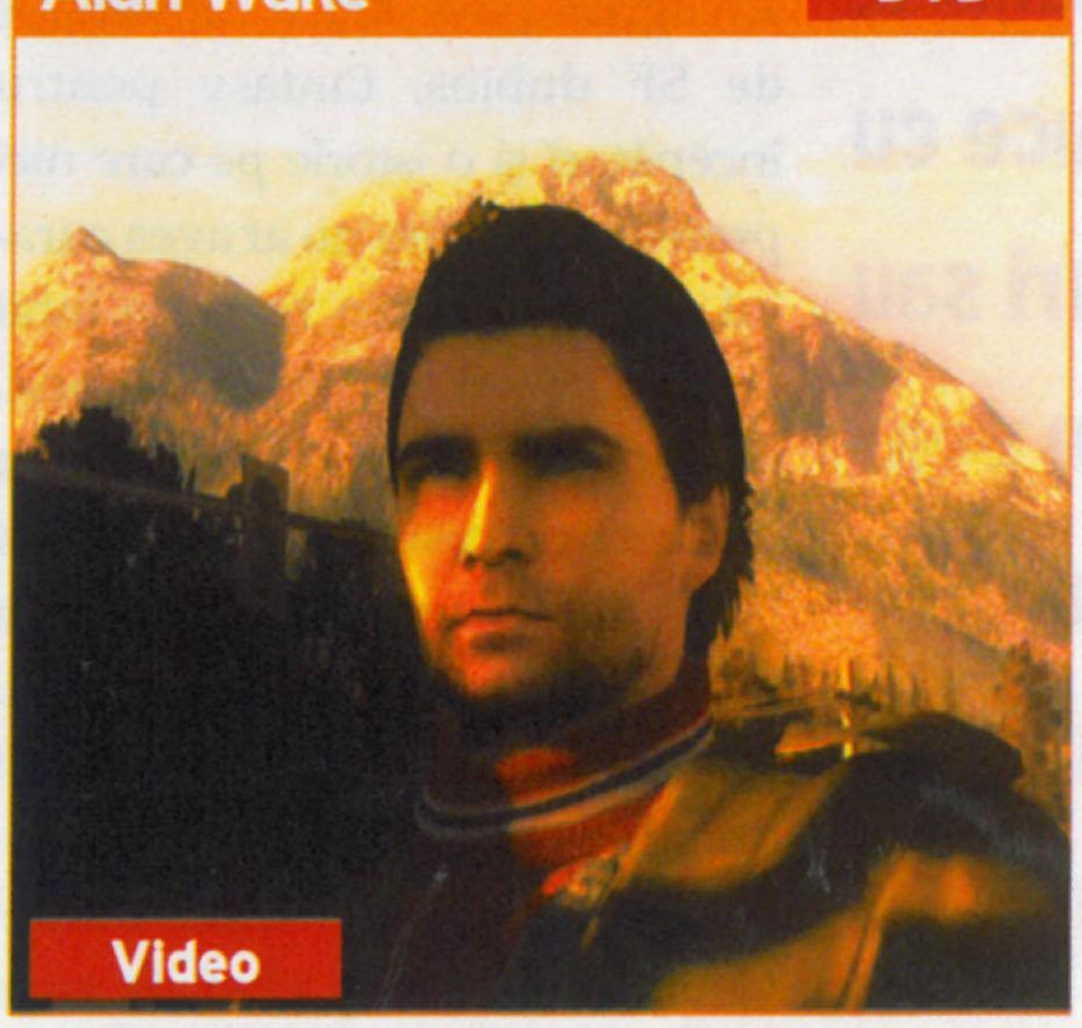
EVE Online — DVD



Prey — CD-DVD



Alan Wake — DVD



DVD

FULL VERSION

World War III: Black Gold

FREE FULL VERSIONS

1848

EVE Online client

The Impossible Team

DEMOS

FIFA World Cup 2006

Heroes V

Prey

Rush for Berlin

DRIVERS

ATi Catalyst v6.5 (win2K/XP)

nVidia ForceWare 84.21 (win2K/XP)

SPECIALS

Half-Life 2 MODS

TES 4 Oblivion MODS

UT 2004 MOD

PATCHES

Heroes v1.1

TES 4 - Oblivion v1.1

TOOLS

Firefox 1.5.0.4

MSn Messenger

RadLight v4.0

XFire

Yahoo Messenger v7.5

MyPictures 3D v0.98

Skype v2

SmartFTP

Video DVD Maker FREE

VIDEOS

Alan Wake, Anno 1701, Conan, Dead or Alive Xtreme 2, FlatOut stunt 1&2, Jaws, LotR - Online, NWN 2, Pacific Storm, PRISM - Threat Level Red, Rainbow Six - Vegas, Rayman RR Bunnies can`t play soccer, Rayman Raving Rabbids, Resistance, Sacred 2, Sudden Strike 3, SUN, Supreme Commander, Coded Arms Assault, The Ship - Kill or be killed, The Witcher Comba

PCG la TV Transilvania - Dublu Click: AION, Battlefield 2142, Battlestation Midway, Blazing Angels, Codename Panzers: Phase Two, Crysis, Elveon, Medieval: Total War, Enemy Teritory: Quake Wars









World War III: **Black Gold**

Foarte rar am avut ocazia să-mi pun mânuţele pe un joc de strategie bun. Poate pentru că sunt niţel pretenţios la acest capitol, fiind crescut de mama, tata şi calculatorul meu, Lucy, numai cu titluri de calibru, **poate pentru că e un gen care mă duce cu gândul la Red Alert-uri, Warcraft-uri sau alte referinţe în domeniu. Sau poate pentru că sunt eu un cârcotaş bătrân care consideră că genul RTS a decedat undeva pe la Starcraft.**

Vremuri bătrâneşti...

Apropos de **Red Alert**-uri, v-a plăcut partea a doua? Mie, sincer, prea puţin, cu toate că l-am pistonat vreo câteva săptămâni cu amicii prin sălile de net, deoarece la acea vreme binecuvântarea numită Lucy nu sălăşluia în apartamentul meu. Personal, nu am agreat povestea, o combinaţie de SF dubios, fantasy pentru începători şi o istorie pe care nici profesorii români nu ar avea curajul să o predea. În rest, am iubit "rasele" (mai puţin americanii, evident), abordarea tactică şi acea picătură de casual gaming care a făcut din el un joc uşor, numai bun pentru zilele toride de iarnă. Să nu mă înţelegeţi greşit, nu sunt un adept al casual-ului în strategie, însă, din când în când, e binevenit. Well... aveţi chef de ceva mai mult? Aveţi chef de mici elemente ceva mai hardcore, gen muniţie, armament sau ciclul zi-noapte să conteze într-un joc? Sau, de ce nu, să reducem ideea de resource management la un grad minim, pentru a face loc unei inteligenţe artificiale de temut? Şi o grafică mai mult decât drăguţă? Ei bine, am o veste bună pentru voi, suportul nostru digital din această lună găzduieşte cu drag **World War III: Black Gold**, un joc despre care vă pot spune, pentru început, un singur lucru: dacă eşti în toane să joci o strategie hardcore, instalează-l, dacă nu, hai fuguţa cătinel spre găurica plină de **Counter-Strike** şi **Dota** din care ai ieşit. Este un joc excepţional, iar la ora actuală, după ce l-am pistonat cu nesaţ, înţeleg reacţia fratelui Ciprian









când a observat că nu am prezentat jocul în revistă, la data apariţiei acestuia. Nemţii-s de vină!

Lecţia de istorie

Topware Interactive, tinerilor? O mică lecţie de istorie ludică: sunt băieţii care au muncit pe brânci să vă aducă **Earth 2150**, chiar dacă majoritatea dintre voi habar nu au cu ce se mănâncă titlul ăsta. Ah, da, şi **The Moon Project**. Jocuri de strategie geniale, cu o popularitate fantastică în Germania (ţinând cont că studioul de producţie era polonez). Ştiţi voi, Polonia + Germania = Love. Sau vă mai trebuie o lecţie de istorie? Nici acum nu înţeleg de ce jocurile acestea nu au fost agreate prea mult pe continentul nord-american. Dacă aş fi un cârcotaş malefic, aş asocia acest fapt cu capacitatea redundantă a indivizilor de acolo de a juca titluri ceva mai dificile, însă nu sunt. Cert este că Topware Interactive a dat-o în bară rău de tot, în urma unor grave probleme financiare – moment în care am crezut că munca lor, atât de reuşită, s-a dus pe apa sâmbetei. Evident, m-am înşelat. Singura dată când nu m-am înşelat, făcând (cu un profesionalism pur, de altfel) pe Nostradamus în industria ludică, a fost atunci când… wait… hmm.. nevermind. Contează că băieţii s-au reorganizat cum scrie la carte în ceva-mai-cunoscuta firmă Reality Pump, au luat engine-ul de **Earth 2150** şi au pus pe rol **World War III: Black Gold**, un cvasi-sequel demn de numele "strategie".

Ze Game

Vrei poveste? Nu te obosi. Îţi ajunge să ştii de la TV că Rusia, Statele Unite ale Americii şi Iraq se clăpăcesc necontenit pentru cine ştie ce motiv anume. Pentru petrol, mă gândesc, exact ca în viaţa de zi cu zi. Numai că în jocul ăsta îi poţi scuipa pe americani între ochi fără să te dea Jack



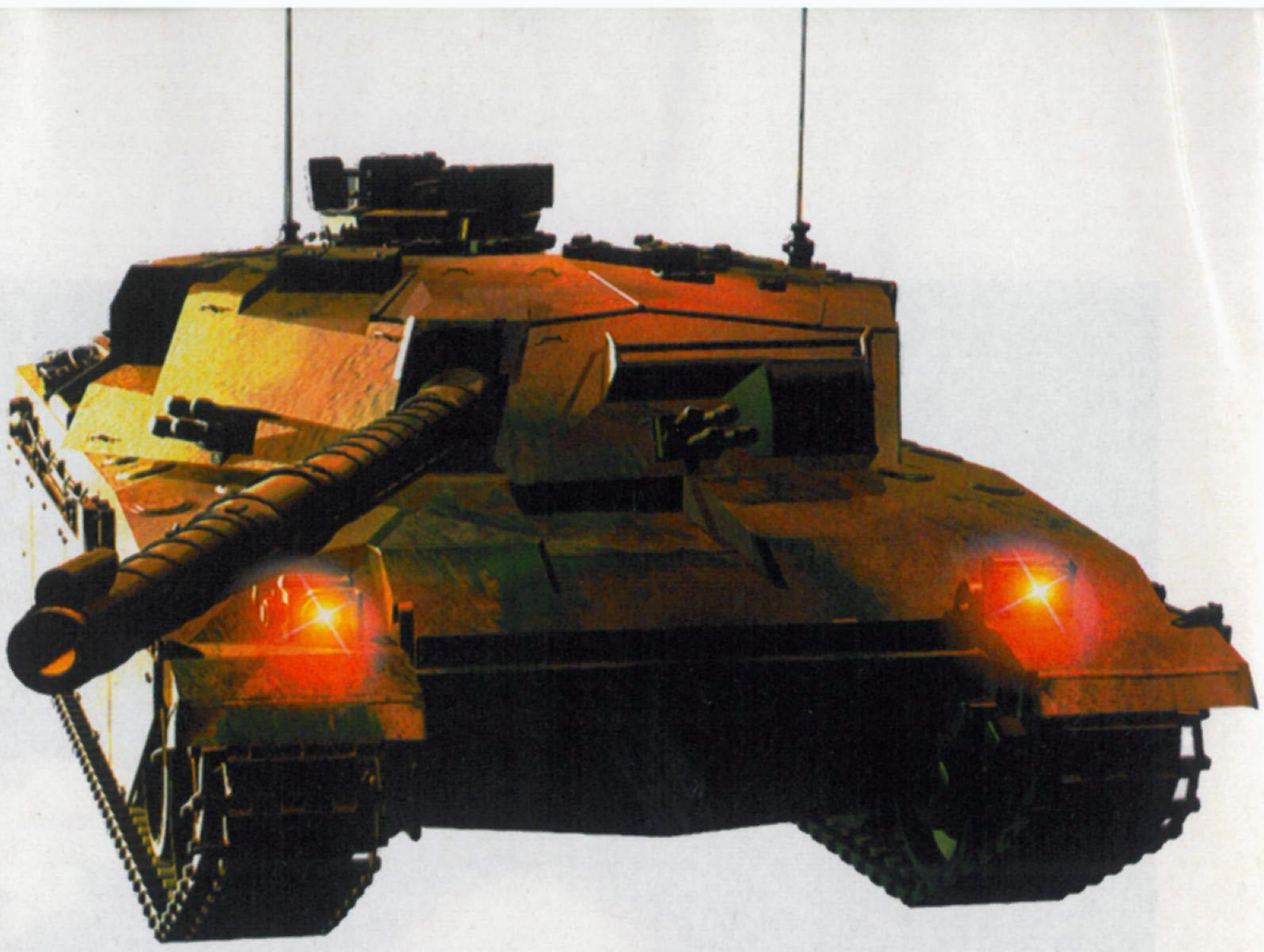












Thompson în judecată. Fiecare facţiune are la îndemână tancuri, elicoptere şi alte alea pentru a-şi flexa muşchii împotriva adversarilor. Ruşii, pe lângă depozitele industriale de vodkă, au un soi de maşinării care se regenerează, plus că folosesc tot felul de arme chimice cu care să treacă de armura adversarilor sau ca să-i omoare pe cei ce se află la cârma vehiculelor duşmane, pentru a le putea cuceri. Irakienii, pe de altă parte, sunt experţi în tactici de gherilă, folosind manevre "stealthy" pentru a-şi atinge necuratele scopuri, plus nişte lansatoare de rachete SCUD ce pot face ravagii în rândurile adversarilor. Americanii au la dispoziţie ceva mortiere pentru lovituri de la distanţă şi niscaiva clădiri care pot chema atacuri aeriene. F 15-uri şi B-2-uri. "Aurul" în cel de-al treilea Război Mondial este, se pare, petrolul. Adicătelea, construieşti pur şi simplu o pompă de petrol, şi banii încep să curgă cu nemiluita – o problemă care măcina balansul în **Earth 2150** şi al său sequel, unde o facţiune aduna resurse în acest mod, în timp ce celelalte două trebuiau să se folosească de echivalentul SF al ţăranilor care se îngroapă în diverse rafinării. Din fericire, **WW III** se concentrează mai mult pe chestiile tactice şi mai puţin pe cele economice – un fapt excelent, de altfel, foarte bine venit atunci când ai chef de scandal, şi numai scandal.

Mai există şi jocuri fericite

AI-ul este excelent, atât pentru propriile unităţi, cât şi pentru cele adverse. O foarte mare parte a campaniei singleplayer este scriptată, iar multe misiuni se desfăşoară conform unor puzzle-uri – cu toate acestea, partea de skirmish este o adevărată demonstraţie a capacităţilor AI-ului. Chiar dacă nenea computer are, câteodată, prostul obicei de a se grăbi cu un rush alegru, orb şi uneori inexplicabil, ştie să se arate a fi un adversar pe măsură, indiferent de nivelurile de dificultate. Mai ales în punctele cheie, unde tronează fără drept de apel resursele. După ce am văzut atâtea jocuri în care AI-ul unităţilor "prietene" era mai jalnic decât patetica existenţă a anumitor persoane, a fost o plăcere să îl experimentez aici. Vehiculele cu funcţii de repair vor merge exact acolo unde trebuie, iar unităţile vor chema în mod automat reinforcement. Paradoxal, tata şi mama i-a învăţat pe toţi să folosească pathfinding-ul, într-un mod mai mult decât satisfăcător – lucru foarte rar într-un joc de strategie. Heh... Veţi rămâne surprinşi de acest joculeţ simpatic. Vă recomand să îl instalaţi.

PAOLO ALCOELHO
paul@pcgames.ro

Casetă tehnică

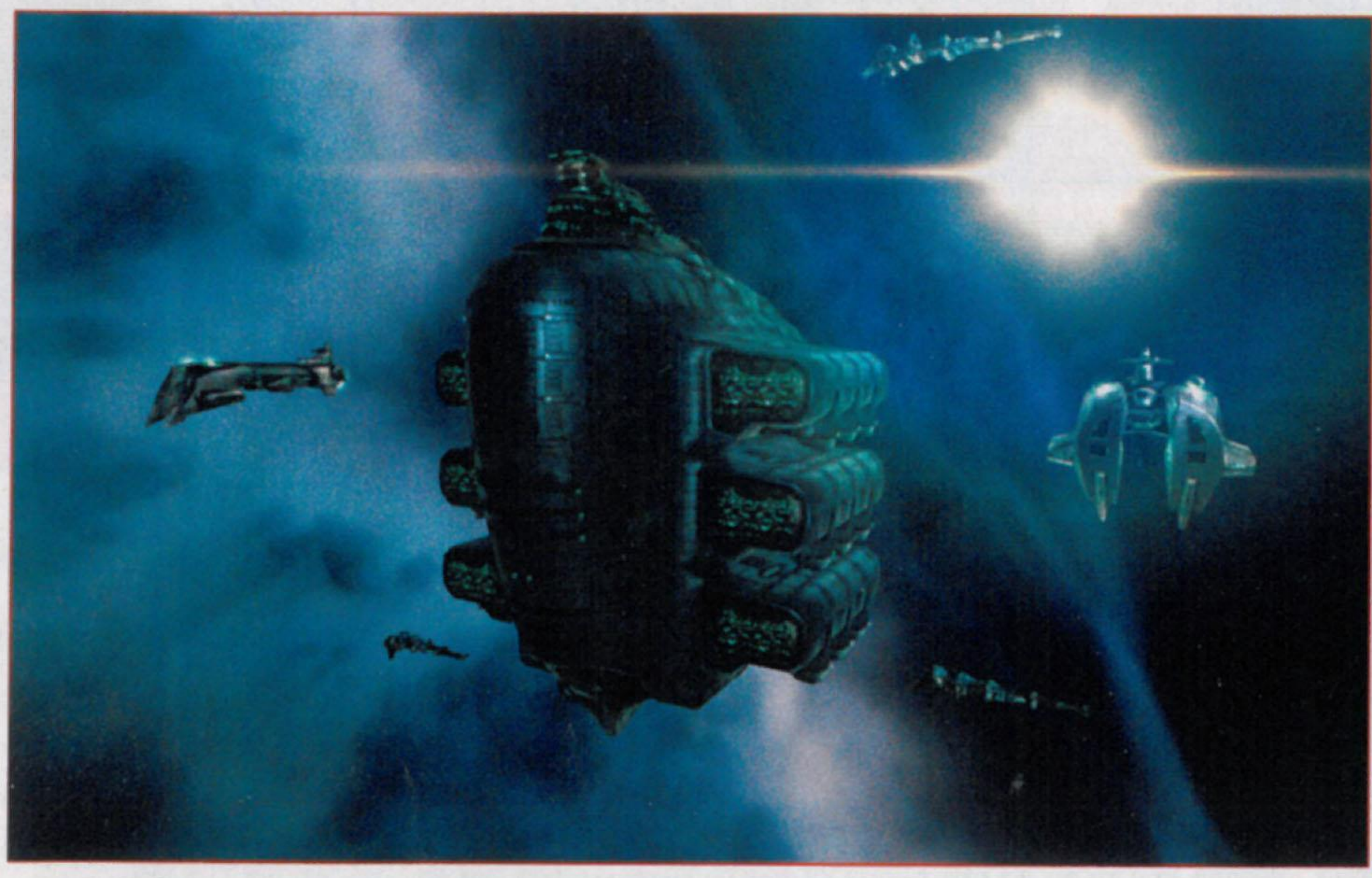
Producător:	**Reality Pump**
Publisher:	**JoWood**
Necesar:	**PII/266 MHz, 32 RAM, placă 3D**
Recomandat:	**PIII/600 MHz, 64 RAM, placă 3D 16 MB**

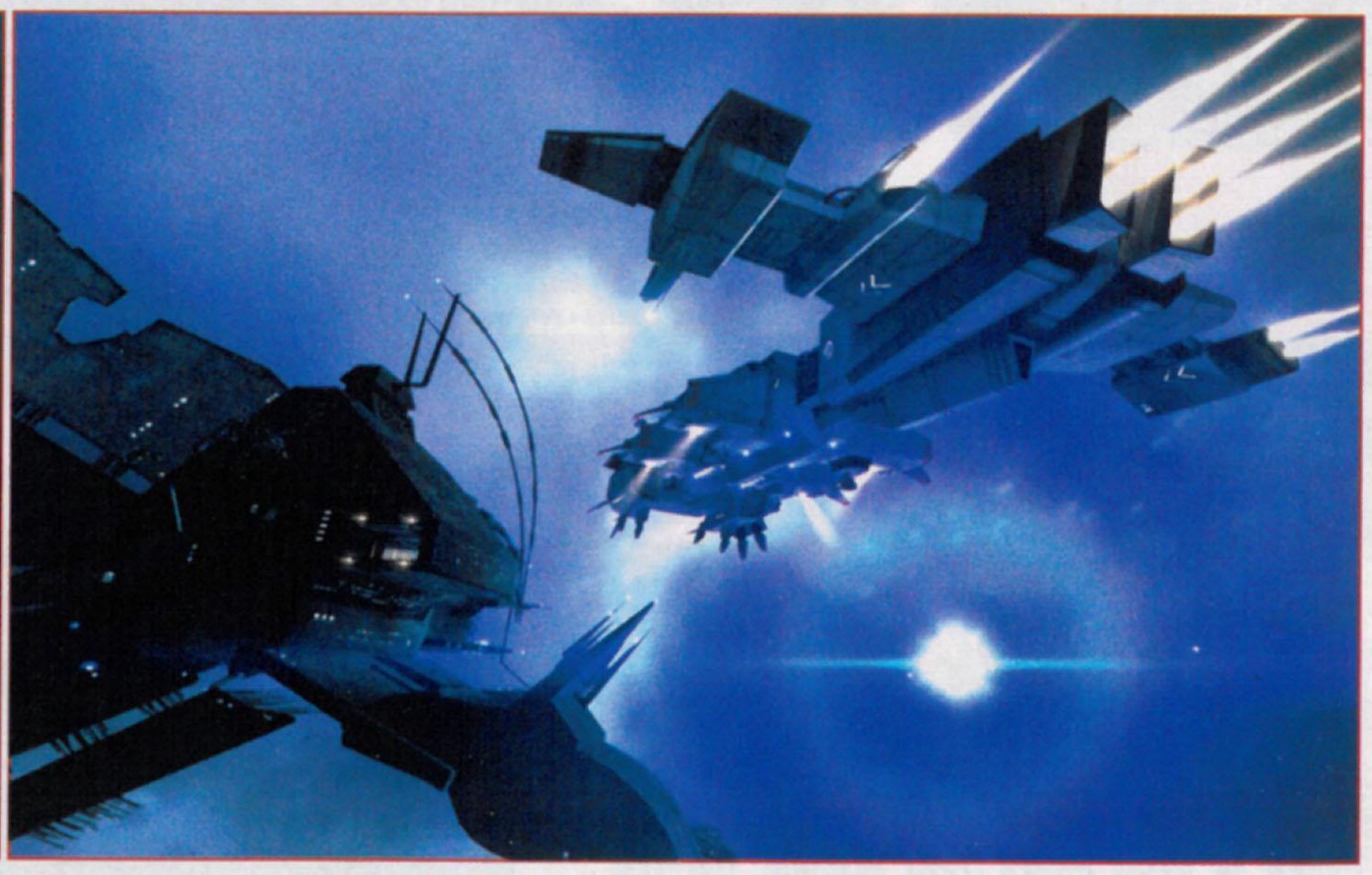


EVE Online

Nu vă gândiţi la teleportarea coastei lui Adam pe plaiuri virtuale, ci la unul dintre cele mai speciale şi mai selecte MMORPG-uri de la ora actuală. **EVE Online** aşterne pe monitoare cele mai frumoase fantezii ale fanilor SF şi ale celor care s-au simţit puţin mai strâmtoraţi în **Homeworld** sau **Imperium Galactica**. Ba mai mult puteţi retrăi Odiseea Spaţială, cu diferenţa că din simpli spectatori, deveniţi motorul acţiunii. Chiar dacă diferă radical de alte MMORPG-uri pseudo fantasy, **EVE Online** tot MMO rămâne, aşa că are anumite elemente caracteristice genului.

Unul dintre acestea este crearea alter-ego-ului, pas necesar înainte de a putea deveni un amiral Nelson sau un căpitan Hook al spaţiului. Încă de aici se poate observa că jocul este mult mai complex decât competitorii săi. După ce v-aţi ales facţiunea (sunt patru la număr), respectiv rasa din cadrul acelei facţiuni (câte trei pentru fiecare), urmează alegerea sexului şi personalizarea înfăţişării. Începând cu fundalul, continuând cu setarea surselor de lumină ce pun în evidenţă anumite trăsături ale feţei, cu vestimentaţia şi cu coafura, şi terminând cu cele mai mici detalii morfo-fiziologice, aveţi posibilitatea să vă creeţi un avatar unic. Lucrurile nu se termină însă aici. Puteţi alege una dintre cele şase cariere disponibile, sau să vă lăsaţi în voia sorţii şi să vedeţi ce veţi deveni. După ce aţi distribuit cinci puncte de atribute la tot atâtea abilităţi disponibile, urmează alegerea castei din care faceţi parte şi stabilirea exactă a studiilor, care vor avea efect covârşitor asupra evoluţiei voastre în joc. După ce risipiţi o bună perioadă de timp cu personalizarea avatarul, urmează un tutorial care, pe parcursul câtorva ore, vă explică bazele jocului. Bazele sunt aceleaşi: echipament modern pus la punct şi bani, foarte mulţi bani. Diferenţa majoră faţă de celelalte jocuri este complexitatea obţinerii acestor lucruri. În **EVE Online** nu ajunge de exemplu să omori nişte orci, pentru a pune mâna pe nişte bănuţi de aur. Dintre multiplele modalităţi de a obţine bani în joc, haideţi s-o vedem pe cea mai simplă: cauţi un câmp de asteroizi potrivit, începi să minezi diferite resurse până ţi se umple spaţiul de depozitare de minereuri şi te întorci pe staţia spaţială. Aici ţi se deschid alte opţiuni, dintre care





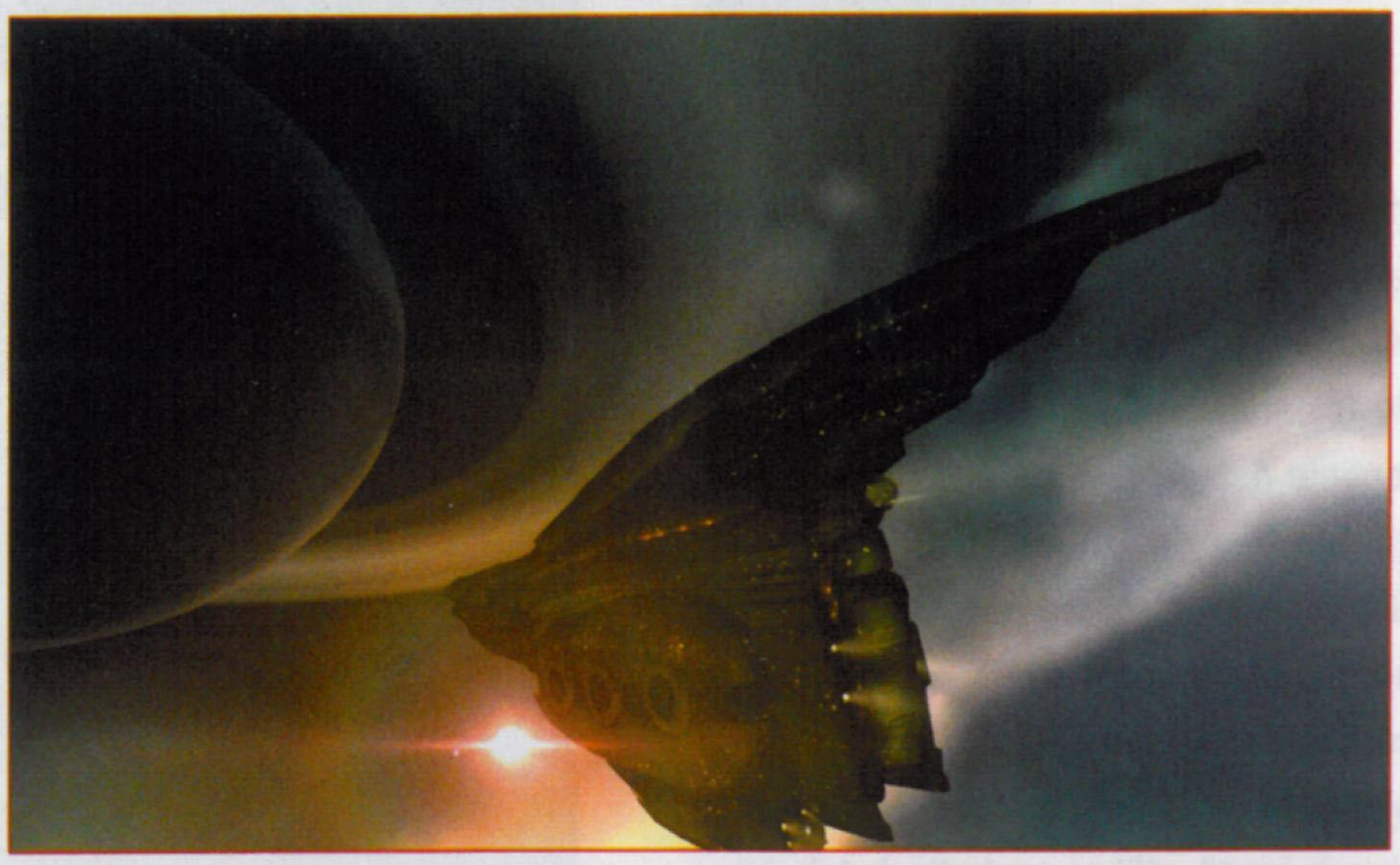
cea mai simplă e să trimiţi minereul la rafinărie, care-şi ia procentul ei şi te anunţă cât minereu se va distruge de-a lungul procesului. Materia primă astfel obţinută se poate vinde la preţul impus de piaţă, se poate duce la casa de licitaţii, ori folosi pentru făurirea diferitor obiecte pe care să le foloseşti pe navele tale sau să le vinzi. Întregul gameplay este deosebit de complex, dar foarte distractiv, oferindu-vă o libertate aproape deplină şi punându-vă în faţa a nenumărate alegeri. Un alt element important al jocului rămâne nava sau navele voastre, care pot fi îmbunătăţite pe parcursul aventurii. Lucrurile stau la fel ca şi cu eroul, doar că aici în loc de scuturi de tinichea vă cumpăraţi generatoare de câmpuri magnetice, şi în loc de săbii, mitraliere nucleare. Dar tot ce trebuie să ştiţi este cuprins în vastul tutorial de la începutul jocului.

Dacă am reuşit să vă fac poftă (sau poate imaginile care redau o parte a uimitoarei grafici a jocului) să încercaţi **EVE Online**, vă invit să instalaţi clientul de pe DVD, şi folosind serial number-ul alăturat să creaţi un cont care vă permite să jucaţi 14 zile gratuit.

MACROSOFT BureVista
jacint@pcgames.ro

Casetă tehnică

Producător:	**CCP**
Publisher:	**Crucial Entertainment**
Necesar:	**1GHz, 256 MB RAM, 64 MB Video, conexiune la Internet**



The Impossible Team Online

Un nou MMO, dar de data aceasta în rolul principal apare Campionatul Mondial de fotbal. Cel puţin asta şi-ar dori să credem cei de la Adidas, care împreună cu Typhoon Games au realizat acest joc online gratuit. Trebuie să vă creaţi jucătorul viselor, să-i îmbunătăţiţi abilităţile, să deveniţi maeştri al jocului şi să adunaţi lângă voi încă 10 oameni, cu care să cuceriţi podiumul campionatului. Între timp, bineînţeles trebuie să vă cumpăraţi şi echipamente din ce în ce mai bune, din diferitele magazine din joc. Fie că e vorba de o cordeluţă care îţi dă +2 la speed sau de nişte pantalonaşi care îţi dau +4 la agility, găsiţi toate mărfurile care-i stau bine unui jucător care se respectă. Bineînţeles toate echipamentele fac parte din gama Adidas, jocul în sine fiind o reclamă pentru firma cunoscută pe plan internaţional. Dar, atât timp cât e gratuit şi distractiv, de ce să sărim cu crampoanele în aer?! Dacă aţi devastat magazinele de cele mai bune echipamente, după ce aţi învăţat cum să executaţi penalty-urile şi cornerele, nu vă mai rămâne decât să găsiţi încă 10 jucători, cu care să porniţi spre stadioanele adevărate. Până acum există trei servere, nu foarte populate, dar cu destui jucători din toată lumea. Dacă reuşiţi să treceţi de problemele de comunicare (fiecare încearcă să se descurce pe limba lui), distracţia e garantată. Şi până să vă adunaţi echipa de golgeteri, vă puteţi distra cu mingameurile din **The Impossible Team Online**. Instalând clientul nu trebuie decât să vă creeaţi un cont şi să începeţi atacul porţii adversarilor. Grafica nu este cea mai strălucită, dar astfel jocul rulează şi pe sisteme mai vechi.

MACROSOFT BureVista
jacint@pcgame.ro



Casetă tehnică

Producător:	**Typhoon Games**
Publisher:	**Typhoon Games**
Necesar:	**800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB video, conexiune la Internet**









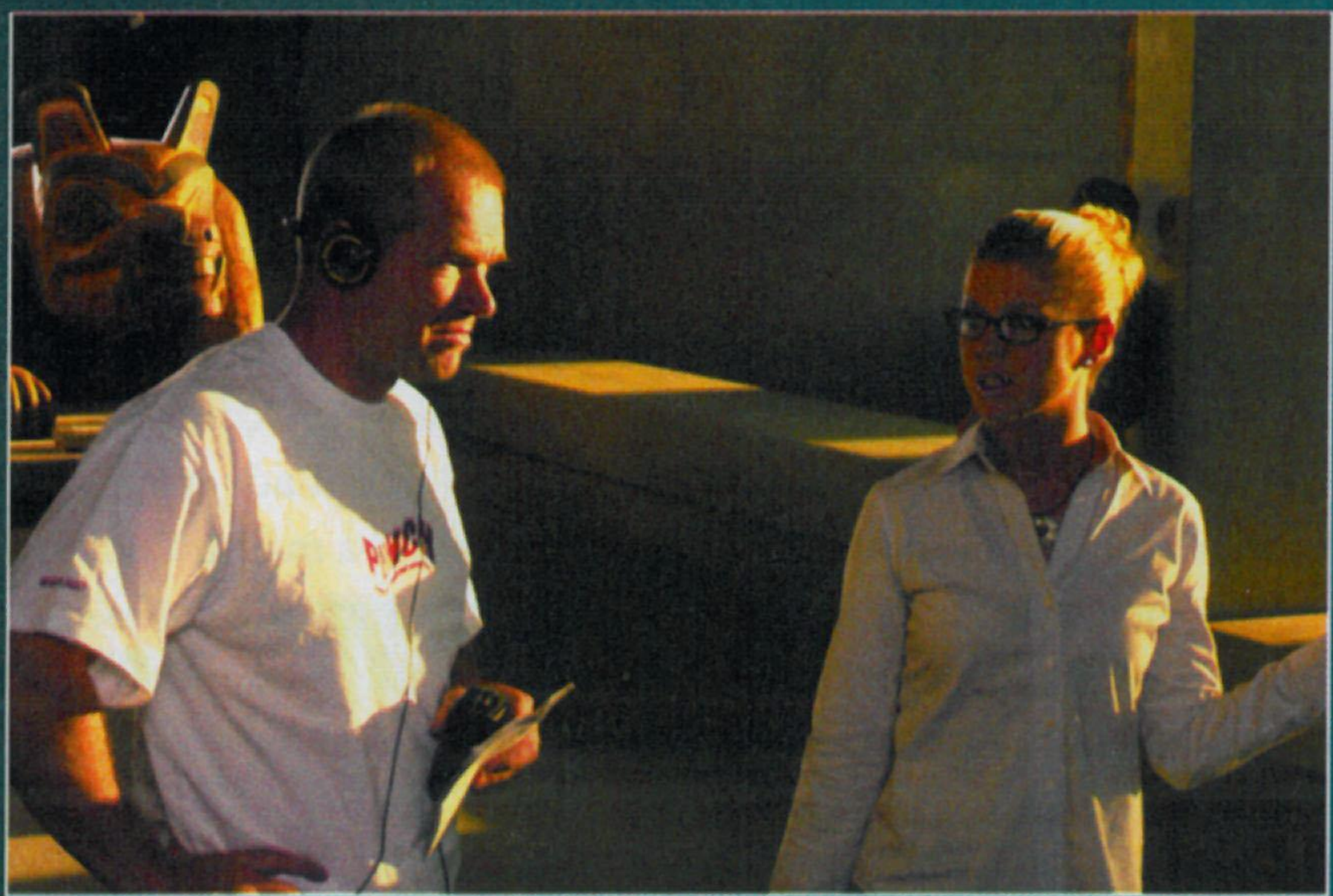
OPINIE
ERDEI JÁCINT

Jocurile ca telenovelă

Am urmărit cu atenţie modul în care marilor studiouri s-a mutat încetul cu încetul de la pelicule la seriale. Nu mă refer la obişnuitele telenovele care ţin în priză mii de gospodine zilnic, punând întrebări existenţiale despre vestimentaţia lui Diego şi garderoba de amanţi a Consuelei. Gândurile mele zboară la încercările timide pornite cu Hercules sau Xena, continuate cu Babylon 5 sau Galaxia Andromeda şi ajunse la maturitate cu Lost. Astăzi, cât e ziua de lungă, atât pe posturile de televiziune din străinătate, cât şi pe cele autohtone poţi să urmăreşti seriale pentru toate vârstele şi toate interesele. Există seriale de tineret despre greutăţile insuportabile ale vieţii de liceu, despre greutăţile haioase ale vieţii conjugale, despre greutăţile unui actor la Hollywood, despre realităţile istorice ale antichităţii, despre tainele pe care ni le rezervă viitorul... Producătorii se inspiră din orice şi ne transformă în căţele pavloviene, făcându-ne să aşteptăm episodul următor cu limba scoasă şi şezând în mijlocul unei băltoace de salivă. Astăzi, serialele se bucură de o popularitate mai mare decât peliculele, şi scot bani mult mai mulţi. Ajunge să ne gândim că actorii serialului Friends în ultimele sezoane primeau câte un milion de dolari pentru fiecare episod. Ideea s-a propagat şi în domeniul jocurilor video şi guru al marketingului n-au ratat şansa de a-l implementa. Şi iată aşa au venit şi primele rândunele sub forma lui Sin Episodes şi Half-Life: Episode 1. În loc să primim un joc complet şi închegat, cu fir epic bine definit, primim un episod al acestuia, povestirea fiind trunchiată şi existând pericolul incoerenţei. Astfel, chinul pentru producători este mai mic şi profitul mult mai mare. În loc să dai 30 de euro pe un joc, va trebui să dai câte 15-20 pe un episod. Problema cea mai mare este că acestea sunt prost făcute şi prea scurte. După patru cinci ore de joc rămâi cu ochii în soare pentru câteva luni. Consumatorismul occidental se pare că nu mai cunoaşte limite şi unii chiar cred că pot băga orice pe gâtul jucătorului.

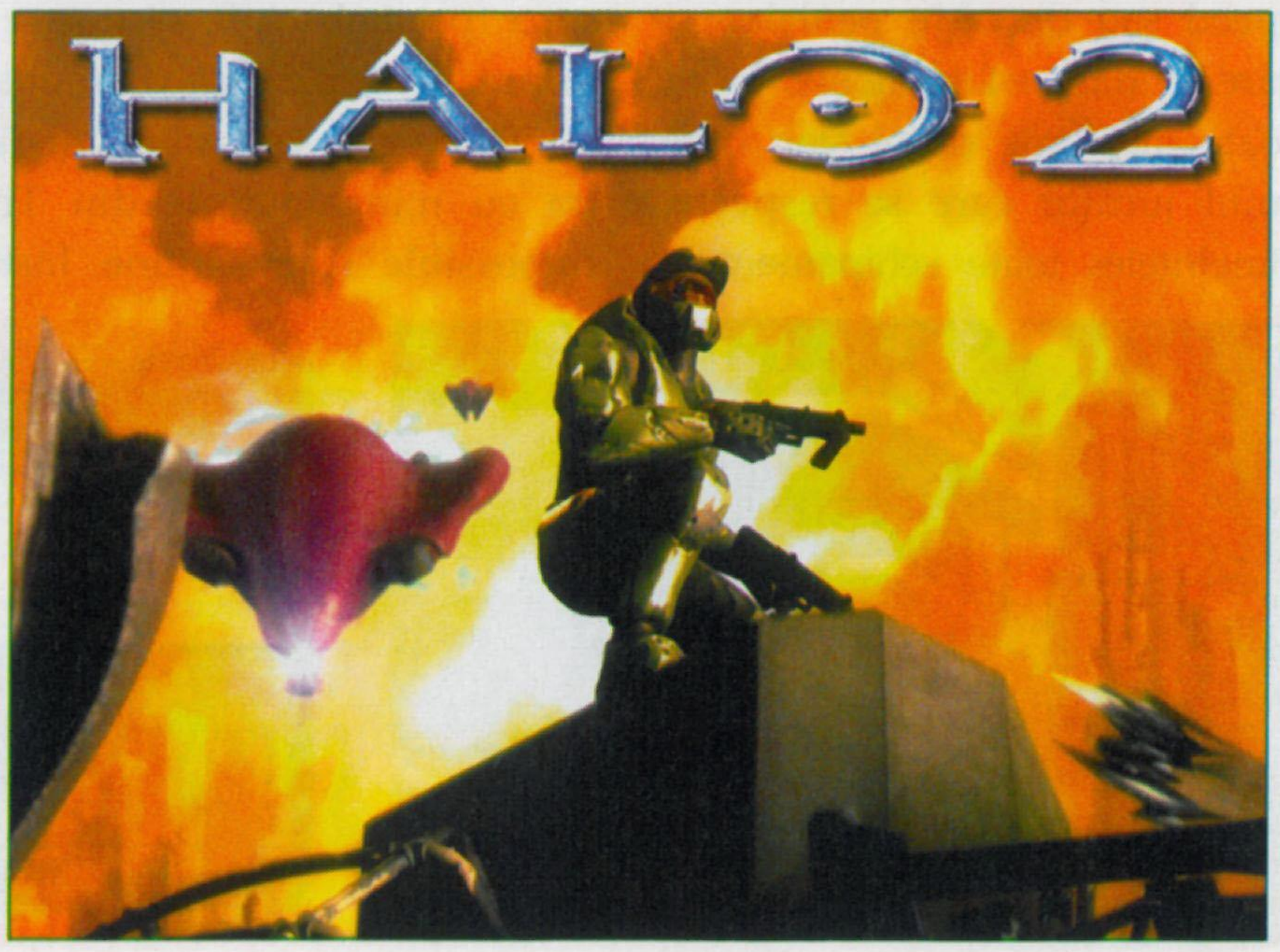
Lowtax vs. Uwe Boll

Dacă mişunaţi destul de des pe coclaurile internetului, ar trebui să fiţi la curent cu ultima găselniţă a controversatului regizor german Uwe Boll, cunoscut în general pentru foarte proastele sale ecranizări după jocurile video. Ei bine, această găselniţă implică o provocare adresată tuturor reporterilor ce au publicat articole, ştiri sau review-uri negative la adresa filmelor sale, provocare prin care nenea Boll promitea să se suie în ringul de box (la propriu) cu aceşti redactori şi critici de artă, şi să se ciomăgească reciproc mai ceva ca în filmele lui Stallone. După cum probabil v-aţi dat seama, avem de-a face cu o genială mişcare de marketing, la care se pare că a aderat recent şi carismaticul posesor al site-ului somethingawful.com, Rich "Lowtax" Kyanka – care a primit personal o invitaţie la box din partea lui Uwe Boll, pe care a acceptat-o. Acuma, înţelegem că oamenii în general îşi doresc mult, mult trafic pe site-urile lor, însă credem că nenea Lowtax s-a coborât prea jos. Cu toate acestea, ne gândim dacă ar fi o idee bună să încercăm şi noi lucrul ăsta, nu de alta, dar pentru un plus de trafic pe PC Games, am accepta o serie de pumni din partea lui Uwe. Căci noi suntem paşnici şi nu putem să lovim.



Echipele de Halo 2 primesc bani

Există momente în care cu toţii ne dorim să fim gameri profesionişti. Să stăm toată viaţa cu labele pe un singur joc, să îl învăţăm la perfecţie, după care să umblăm hai-hui pe la campionate (sponsorizate de alţii) şi să ne câştigăm singuri pita din această aventură. Of... Un moment ca acesta este chiar acum, deoarece am aflat cu stupoare că MLG (companie ce hostează circuitul MLG Pro **Halo 2**) a cheltuit nu mai puţin de 1 milion de dolari pentru a se asigura că echipa Final Boss (fostă StK, fostă Team 3D), echipă considerată de mulţi cea mai bună de pe "piaţă", să joace de acum exclusiv în turnirurile MLG. În aceeaşi ordine de idei, rivalii de moarte ai celor de la Final Boss (şi singura echipă, de altfel, care au reuşit să îi căpăcească în sezonul 2005), Str8 Rippin', are acum un lider ferit, deoarece Tom "Tsquared" Taylor a semnat o afacere similară de 250.000 USD. Sincer, pentru banii ăştia m-aş apuca şi de Counter-Strike.



Empire at War: Concurs de hărţi



Cei de la LucasArts au decis să ridice cortina de pe noul lor concurs de mapmaking pentru **Star Wars: Empire at War**, drept pentru care suntem în măsură să venim şi noi cu detalii ceva mai picante. Cei ce doresc să îşi testeze genialele abilităţi de creatori de hărţi (eu unul m-am lăsat de meseria asta de la **Heroes 3** încoace), o mică vizită pe site-ul oficial îi va informa că hărţile vor fi votate chiar de participanţi, cu cele mai bune 10 dintre ele urmând a fi postate la loc de cinste pe site-ul producătorului. Dintre aceste 10, Petroglyph va alege cele mai bune 3 hărţi, creatorii acestora urmând a fi blagosloviţi cu tot soiul de premii, cum ar fi hardware pentru PC sau jocuri originale **Star Wars: Empire at War** mâzgălite cu semnăturile producătorului. Suntem mult prea bătrâni pentru lucruri din astea.

Mai multe detalii pe http://www.petroglyphgames.com/community/mapcontest.php

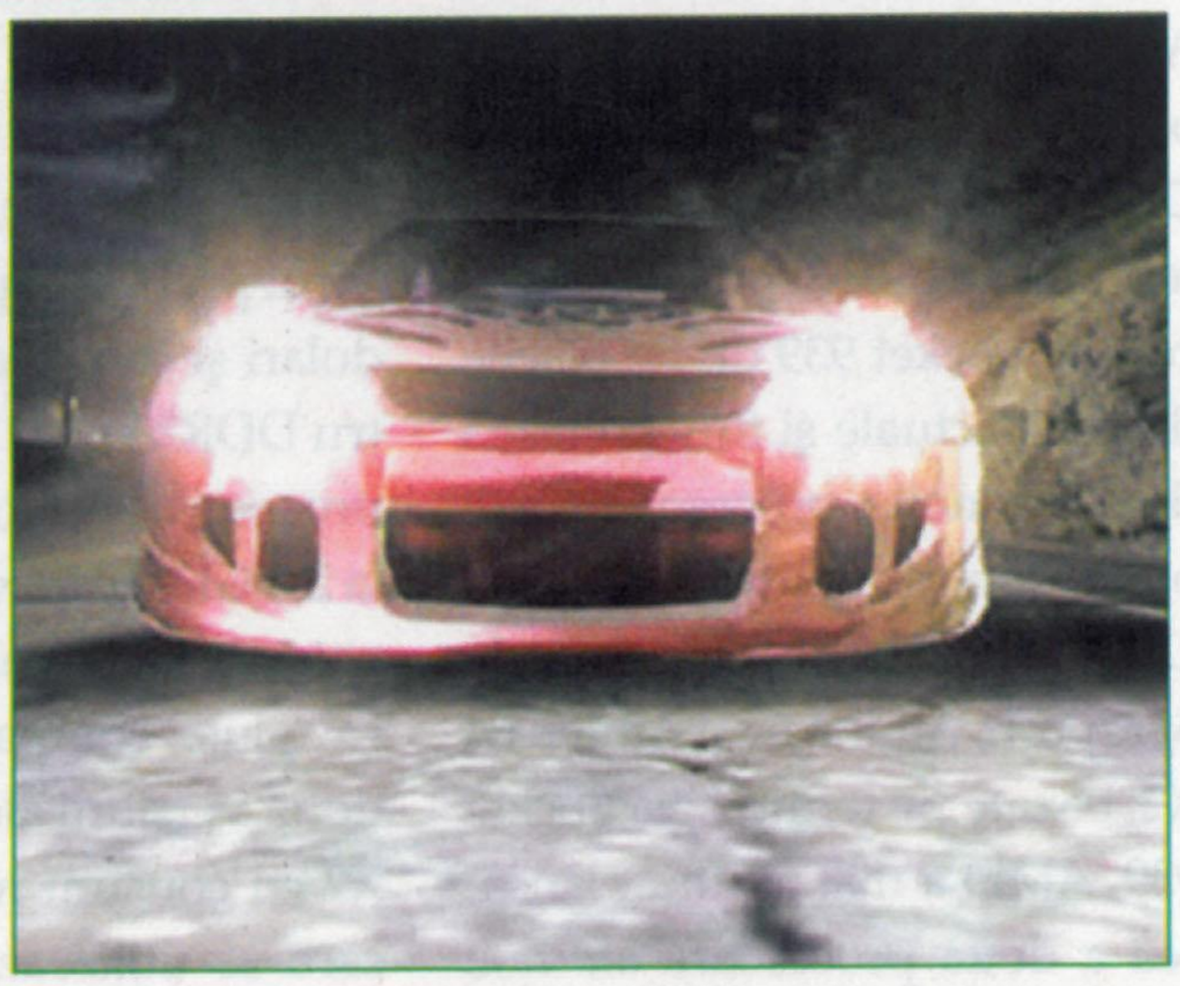
Bioware depăşeşte 3 milioane de useri

Recent, cei de la Bioware au anunţat că au depăşit plafonul de 3 milioane de useri înregistraţi în comunitatea lor oficială. Compania canadiană asociază acest boom de indivizi cu Mass Effect şi cu interesul masiv pe care acest RPG next-gen l-a provocat, atât în rândurile fanilor, cât şi în rândurile presei de specialitate. Evident, cum o asemenea ocazie nu trebuie scăpată printre degete, Bioware a decis să organizeze The BioWare 3 Million Member Celebration, un eveniment ce include, evident, premii, în colaborare cu cei de la Nvidia şi Microsoft. Ei bine, Mass Effect nu este singurul joc ce le bâzâie canadienilor a viitor succes, ar mai fi **Neverwinter Nights**, a cărui comunitate este, şi acum, una destul de sănătoasă, precum şi cotoarele StarWars, foarte gustate la timpul lor de diverse categorii de gameri. Suntem, totuşi, foarte curioşi să vedem câţi dintre aceşti 3 milioane de useri sunt activi în cadrul comunităţii. Eu unul, ştiu sigur că nu sunt, chiar dacă sunt membru. Mai descarc un mod-două de NWN, apoi dispar mişeleşte în ceaţă…



Need for Speed Carbon

Iată că a fost anunţat şi noul **NFS**. Chiar dacă subtitlul acestuia, **Carbon**, nu spune prea multe, cu atât mai grăitoare sunt trailerele şi imaginile care au inundat site-urile. Continuarea lui **Most Wanted** va lua o direcţie totalmente nouă, punând accentul pe cursele de echipă. Diferitele întreceri vor trebui câştigate alături de coechipierii care vor avea diverse skill-uri ce pot fi îmbunătăţite într-un sistem preluat din RPG-uri. Data de apariţie a fost fixată la sfârşitul anului în curs.



Activision îşi deschide aripile

Activision ne anunţă cu extremă satisfacţie că s-a pricopsit cu un nou birou de publishing tocmai pe meleagurile Seulului, în Corea de Sud. Toată această şmecherie vine ca urmare a achiziţionării unei distribuţii de software, deţinută iniţial de CSR Entertainment, un fost distribuitor al produselor Activision. Mulţumită acestui nou punct de reper, Activision speră să-şi comercializeze în mod optim produsele în această zonă, cu **Enemy Territory: Quake Wars** menţionat în mod special. Activision are o bogată experienţă în domeniul publishing-ului (şi nişte preţuri exorbitante la jocurile exportate în Europa de Est), fapt ce le va uşura, probabil, imersiunea pe piaţa asiatică. Dacă vor avea jocuri bune, se pot infiltra şi în piaţa aztecă, din partea mea, doar să ieftinească niţel titlurile.

Cum se vând jocurile în iunie

Pentru cei interesaţi de evoluţiile şi involuţiile economice din domeniul ludic, le punem la dispoziţie un top 10 al vânzărilor pentru prima perioadă a lunii iunie, din care vedem că fratele Gordon Freeman şi-a făcut niţel de cap cu levierul prin ograda celor de la Blizzard, drept pentru care **Episode One** a fost cel mai bine vândut joc al acestei perioade. În rest, clasicele prezenţe constante, **The Sims 2, World of Warcraft**, etc.

1. Half-Life 2: Episode 1 (EA)
2. World of Warcraft (Blizzard)
3. Cars (THQ)
4. The Sims 2 (Electronic Arts)
5. Heroes of Might & Magic V (Ubisoft)
6. The Elder Scrolls IV: Oblivion (2K Games / Bethesda)
7. The Sims 2 Family Fun Stuff (Electronic Arts)
8. The Sims 2 Open for Business (Electronic Arts)
9. Guild Wars Factions (NCsoft)
10. Hitman: Blood Money (Eidos)

EA cumpără Mythic

Din ciclul "am bani şi nu am ce face cu ei", aflăm cu stupoare cum că cei de la EA şi-au pus în gând să achiziţioneze Mythic Entertainment, companie foarte bine cunoscută în industria ludică pentru MMORPG-ul **Dark Age of Camelot**, precum şi pentru **Warhammer Online**, joc ce stă pe vine. Problema majoră e că EA are, uneori, prostul obicei de a îngropa francizele MMORPG – un exemplu clasic fiind **Ultima X: Odyssey**, drept pentru care subsemnatul este foarte curios de soarta celor de la Mythic, precum şi de soarta produselor lor. Nu de alta, dar sunt de calitate.

Camere foto retrase

HP va retrage aproximativ 679.000 camere digitale HP R707 din întreaga lume, pentru a remedia o problemă care cauzează supraîncălzirea acumulatorului atunci când acesta este conectat la un docking station sau la adaptorul AC, a anunţat U.S. Consumer Product Safety Commission. Din cauza acestei probleme, o cameră foto HP R707 a luat foc, dar acest incident nu a cauzat rănirea utilizatorului, conform informaţiilor oferite de HP. Camerele foto afectate de această problemă au fost vândute în perioada august 2004 - aprilie 2006, la preţuri între 250 şi 400 dolari.

AMD 4x4

AMD a lansat o platformă de chip cu patru nuclee pentru iubitorii de jocuri video, continuând astfel competiţia cu Intel. Platforma 4x4 de la AMD leagă două procesoare dual-core şi două socket-uri într-un singur sistem desktop, permiţând jucătorilor să profite de softul multithreaded, declară reprezentanţii AMD. Gamerii înrăiţi folosesc PC-uri cu procesoare multicore pentru a rula în medie opt aplicaţii simultan, alternând conţinuturile digitale cu jocurile care solicită intens procesorul. Pe 23 mai a.c., AMD a lansat procesorul dual-core Athlon 64 FX-62 la 2.8 GHz, produs cu tehnologia de 90 nm, pentru acelaşi segment al jucătorilor hardcore.

Lenovo mai ieftin dacă Ronaldinho marchează

Lenovo a anunţat că oferă tuturor utilizatorilor săi oportunitatea de a obţine reduceri la produsele Lenovo 3000 - prima serie de produse Lenovo lansate la nivel mondial sub brand-ul companiei. Reducerile se aplică pentru anumite modele de notebook-uri C100, N100 şi V100, precum şi pentru desktop-urile J100. La achiziţionarea unui produs Lenovo 3000 de la un distribuitor, utilizatorii primesc un cupon care le oferă oportunitatea de a participa la concursul „Marchează cu Ronaldinho!" Pentru fiecare gol înscris de Ronaldinho, imaginea Lenovo la nivel mondial, în timpul Cupei Mondiale din Germania, utilizatorii primesc o reducere de 10 dolari.

Adio Microsoft!

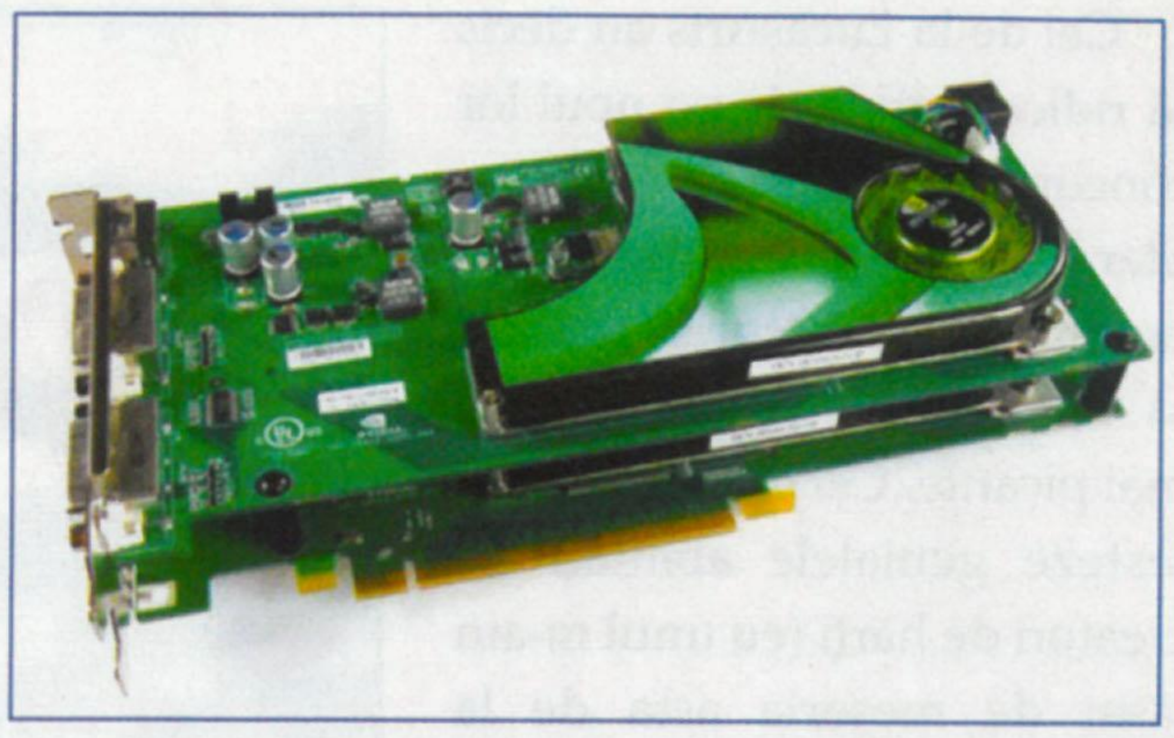
Fondatorul companiei Microsoft, Bill Gates, a anunţat că în următorii doi ani îşi va reduce rolul de zi cu zi în compania pe care a construit-o şi care a devenit cel mai important producător de software al lumii. Decizia sa de a renunţa la poziţia de Chief Software Architect, respectiv la toate rolurile sale manageriale, în luna iulie 2008, vine într-un moment în care Microsoft, al cărui sistem de operare Windows rulează pe aproximativ 90% din PC-urile din lume, încearcă să găsească noi surse de creştere. Gates, în vârstă de 50 de ani, şi-a transferat rolurile tehnice lui Ray Ozzie, care s-a alăturat echipei Microsoft anul trecut şi care a iniţiat eforturile companiei de a-şi menţine dominaţia pe piaţă.

nVidia

Noi plăci grafice de top

Odată cu lansarea noului model de accelerator grafic, nVidia a reuşit redobândirea titulaturii de producătorul celei mai performante plăci video a momentului. Este vorba de GeForce 7950GX2, care a reuşit să detroneze X1900XTX-ul canadian ce se instalase de ceva vreme în fruntea clasamentului. În primul rând, trebuie menţionat că avem de-a face din nou cu o soluţie dual-GPU. Acest concept nu este unul nou pentru nVidia deoarece am mai întâlnit în trecut astfel de plăci care alăturau pe un PCB două core-uri grafice.

Ce este cu adevărat inovator la 7950GX2 este metoda adoptată de proiectanţi în alăturarea celor două core-uri. De această dată este vorba tot de două GPU-uri, însă fiecare este plantat pe un PCB diferit. Practic, sunt două plăci grafice separate ce sunt unite printr-un bridge. Conectarea la placa de bază se face prin intermediul uneia dintre plăci, în timp ce alimentarea suplimentară de PCI-Express se găseşte pe cel de-al doilea PCB.



Core-ul grafic ce stă la baza lui 7950GX2 este G71. Acesta este folosit şi la celelalte produse nVidia destinate pieţei de high-end de acceleratoare grafice. Frecvenţa la care rulează acest GPU este de 500 MHz, în timp ce memoriile sunt setate la 1200 MHz. Fiecărui procesor grafic îi este alocată o cantitate de 512 MB memorie. Astfel, noul 7950GX2 beneficiază de 1GB de memorie DDR3. Cifra poate ajunge chiar la 2 GB în cazul unei configuraţii Quad-SLI.

Nike

Pantofii care au ceva de spus



Nike utilizează player-ul de muzică iPod nano într-un sistem proiectat pentru ultimii pantofi atletici, care comunică alergătorilor distanţa parcursă şi durata alergării. Compania a făcut echipa cu Apple pentru a oferi sistemul wireless, Nike+ iPod Sport Kit, care include un chip cu senzor utilizat în pantofii Nike+ pentru transmiterea informaţiilor către un receptor ataşat unui player de muzică iPod nano. Într-o demonstraţie de pe pagina oficială (http://www.nike.com/g1/na/usa/index.jhtml), Nike prezintă un alergător care foloseşte un astfel de sistem, ce îl ţine la curent cu informaţii despre durata efortului, distanţa parcursă şi caloriile consumate. Noul sistem poate fi folosit doar de pantofii Nike produşi pentru Nike+, iar primii astfel de pantofi sunt Nike+ Air Zoom Moire care pot fi precomandaţi de pe site-ul companiei.

AMD

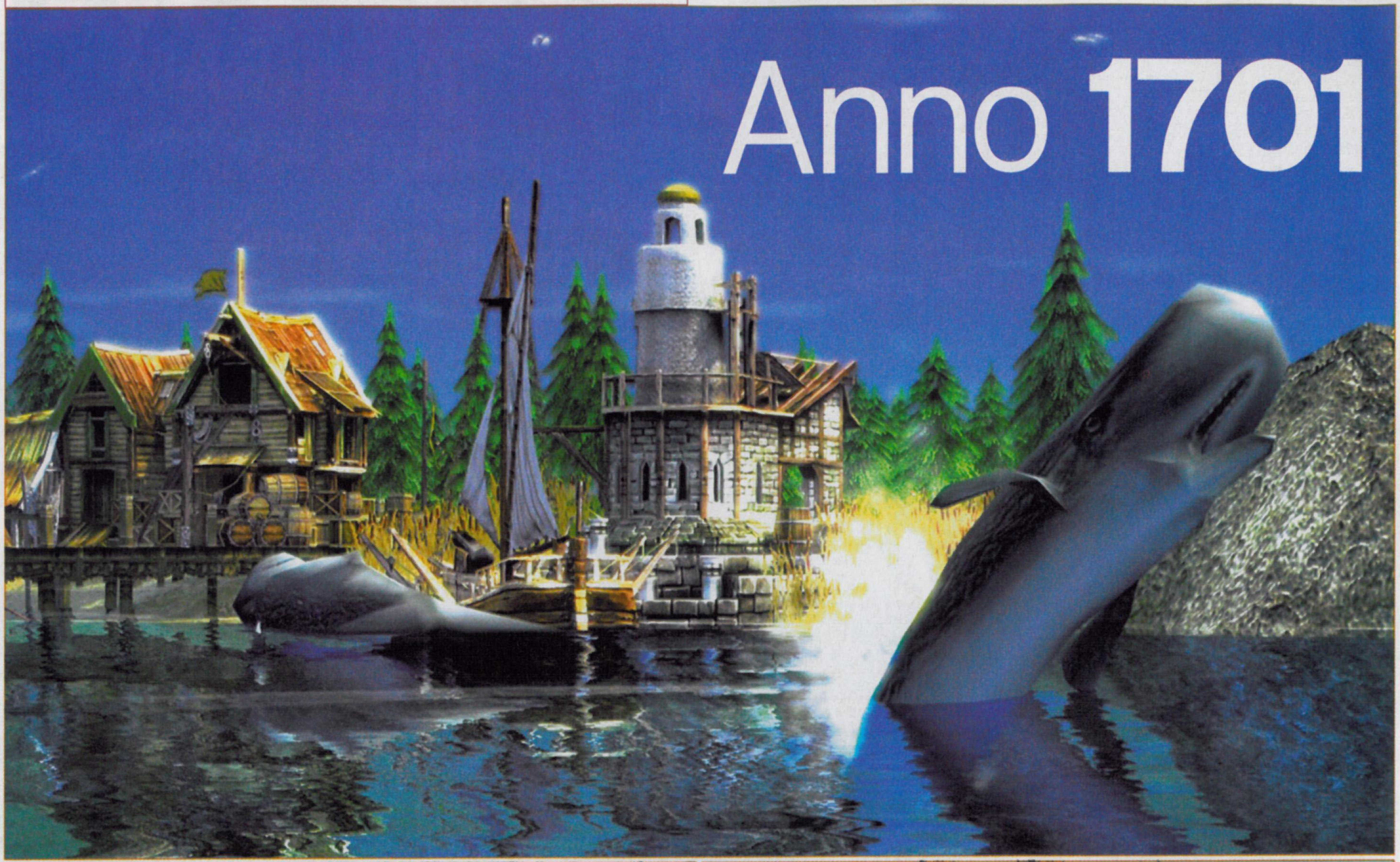
Noile Athlon cu suport DDR2



AMD a lansat noul socket AM2 pentru procesoare, care oferă suport pentru memoria DDR2. Socket-ul AM2 este o tehnologie de 940 pini care înlocuieşte Socket 939 de pe plăcile de bază actuale şi funcţionează doar cu noile procesoare care oferă suport pentru memoria DDR2. Pe lângă procesoarele Sempron, Athlon 64 şi Athlon 64 X2, bazate pe tehnologia Socket 939, AMD a mai anunţat lansarea a două procesoare ale noii linii. Este vorba despre procesorul Athlon 64 FX-62 la 2.8 GHz, al cărui preţ va fi aproximativ 1031 dolari şi care oferă suport pentru DDR2 la 800 MHz, respectiv procesorul Athlon 64 X2 5000+ la 2.6 GHz, care va putea fi achiziţionat la preţul de 696 dolari. În plus, compania mai oferă două versiuni ale procesoarelor X2 cu consum redus de putere care se utilizează la plăcile de bază cu Socket AM2. Aceste noi modele cu consum eficient de putere au specificaţia de putere de 85 W, faţă de 110 W consumate de procesoarele mai vechi. AMD a declarat că va începe imediat livrarea plăcilor de bază care suportă noul standard AM2 prin distribuitori precum Abit, Asus, Biostar, ECS, EPox, Gigabyte, Leadtek, MSI şi Shuttle.


Valve Cyber Cafe
PROGRAM
• Ai un Internet Cafe? Vrei sa folosesti in mod legal jocurile de la Valve Software?
• Vino sa te inscrii in programul oficial Valve Cybercafe.
• Acces la toate jocurile produse de Valve cu numai 4 Euro/luna*.
Jocuri incluse in program
Half-Life 2
Half-Life 2: Deathmatch
Half-Life: Source
Counter-Strike: Source
Counter-Strike
Counter-Strike: CZ
Deathmatch Classic
Day of Defeat: Source
Day of Defeat
Half-Life
Opposing Force
Half-Life Deathmatch
Ricochet
Team Fortress Classic
4 EURO* / LUNA
Pentru toate jocurile produse de Valve Software
Pentru mai multe informatii: sales@computergames.ro
*Pretul nu include TVA.
VALVE
OFFICIAL CYBERCAFE
POWERED BY STEAM
COUNTER-STRIKE SOURCE
THE END OF YOUR SOCIAL LIFE
COMPUTER GAMES

Producător: Sunflowers **Publisher:** Sunflowers **Gen:** RTS **Termen:** trim. IV 2006







Una dintre surprizele plăcute de la E3-ul din acest an a fost prezenţa pe scena ludică a unui număr mare de jocuri de strategie. Printre acestea, hop-ţop şi **Anno 1701, cel de-al treilea titlu din franciza celor de la Sunflowers, un joculeţ ai cărui predecesori s-au vândut în peste 4,4 milioane de copii, în special în Germania.**

Cu o acţiune plasată undeva, în secolele XVI şi XVII, **Anno 1701** pare a urma un scenariu clasic pentru orice joc de gen. Porneşti la treabă cu o hartă, o corabie, şi o misiune: să cutreieri cele şapte mări şi şapte ţări şi să descoperi lumea cea nouă. Şi cum Maiestatea sa are planuri măreţe pentru bunăstarea micului său imperiu, va trebui să colonizezi această lume nouă cum ştii tu mai bine. Drept pentru care, tinerii mei marinari, până nu vă dispare flota din cine ştie ce motive dubioase, e timpul să ridicăm ancora, să căutăm cu înverşunare o insulă pe gustul nostru şi să clădim un orăşel cum nici măcar România nu a mai văzut! Pentru a nu-i dezavantaja din start pe cei mai slabi de suflet şi prea puţin iniţiaţi în tainele arcane ale unor asemenea simulatoare, jocul va începe destul de simplu, iar viaţa la ţară va fi cum nu se poate mai roz. Vom avea case, o biserică (musai greco-catolică, îmi şopteşte fratele Ciprian din spate), nişte gospodării pentru tăietorii de lemne, în general infrastructura esenţială pentru a susţine o populaţie relativ mică. Problema e că, cu cât oraşul

nostru va creşte în dimensiuni, mai ceva ca burţile rubiconde ale parlamentarilor, cu atât situaţia va începe să se complice. Cetăţenii vor binevoi să-ţi comunice fără jenă dacă sunt sau nu mulţumiţi de modul în care le administrezi viaţa. Dacă vezi copii jucându-se liniştiţi pe străzi cu matchbox-uri, sau cetăţeni speciali care sosesc să-ţi viziteze oraşul, atunci te descurci binişor. Dacă, dimpotrivă, vezi marşuri triumfale pe străzile aglomerate sau, de ce nu, clădiri care izbucnesc în flăcări din motive... dubioase, atunci vei şti cu siguranţă că taxele sunt prea mari, sau că ordinea şi disciplina nu sunt bine întreţinute.

Fiecare hartă din joc va fi dotată cu peste o sută de insule, generate random de fiecare dată când începem un joc nou, pentru a nu ne arunca mult prea repede în rutina unui joc repetitiv. Producătorii ne vor pune la dispoziţie o sumedenie de specii de animale (pe care mă gândesc că le vom putea vâna până le ducem în pragul dispariţiei), precum şi o bogată varietate culturală. De exemplu, la E3 ne-a fost arătată cultura nativilor americani, o civilizaţie cu care putem stabili rute comerciale pentru produse pe care noi nu le putem fabrica. Pentru un joc de strategie, **Anno 1701** arată încă de pe acum surprinzător de bine, comparativ cu alte titluri de gen prezente la standurile celorlalţi producători. Efectele de apă (în special valurile) sunt o adevărată plăcere, cei de la Sunflowers mărturisindu-ne că folosesc un număr foarte mare de shadere, soft shadows şi tot felul de efecte speciale pentru a conferi apei acel look realist. Oraşele par mereu pline de viaţă, iar omuleţii robotesc de zor, fiecare cu treaba sa. Numărul mare de clădiri, texturi şi caractere randate pe ecran este impresionant.

Anno 1701 ne va oferi câteva moduri diferite de joc, atât pentru iubitorii de singleplayer, cât şi pentru cei care doresc să încingă o horă virtuală pe coclaurile online. Skirmish-urile singleplayer vor avea în dotare 12 personalităţi diferite ale AI-ului, spre deosebire de ceea ce oferă, în mod normal, un RTS din zilele noastre. Fiecare personalitate este definită de o serie bogată de parametri tehnici, de la stilul de joc până la o colecţie mare de dialoguri pentru respectiva personalitate. Partea de multiplayer va suporta până la patru jucători simultan pe o singură hartă, cu toate că detaliile din acest raion al jocului nu au fost date încă publicităţii. Personal, nu am fost niciodată ahtiat după această franciză, cu toate că i-am recunoscut mereu meritele. Cu toate acestea, **Anno 1701** îmi face şăgalnic cu ochiul – cu o grafică plăcută şi cu un gameplay ce pare a împrumuta cele mai bune elemente din genul RTS, pentru a le integra într-un city-building sim. **Anno 1701** este programat să apară undeva în octombrie în Germania.

PAULO ALCOELHO
paul@pcgames.ro

STATUIA LIBERTĂŢII, varianta pregătită de zbor



UN IDOL DE AUR închinat redacţiei PC Games, la care se roagă fanii

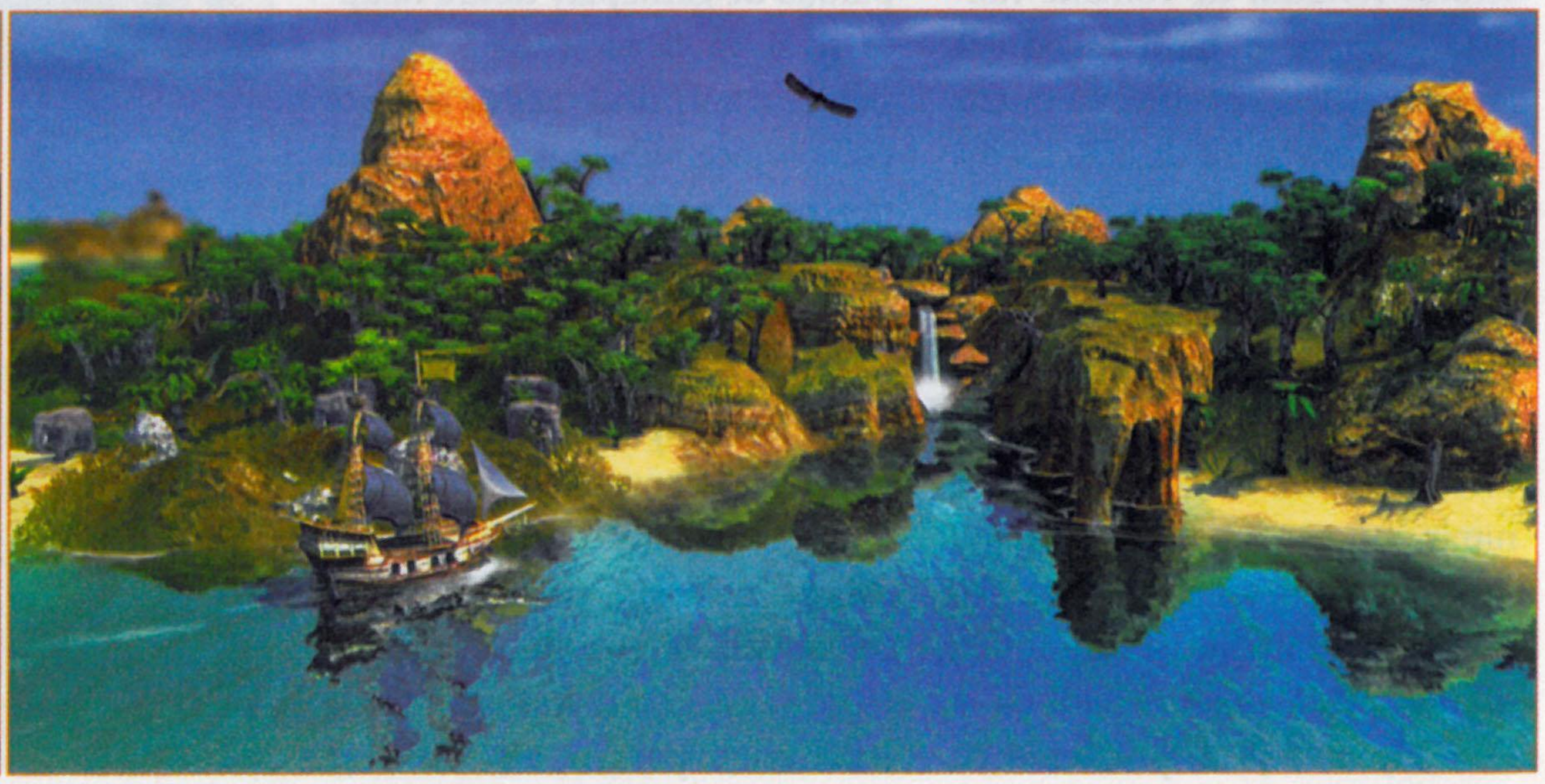


PĂDURILE VIRGINE în care mâna omului nu a pus niciodată piciorul



PESCUITUL ca sport naţional. Sau internaţional





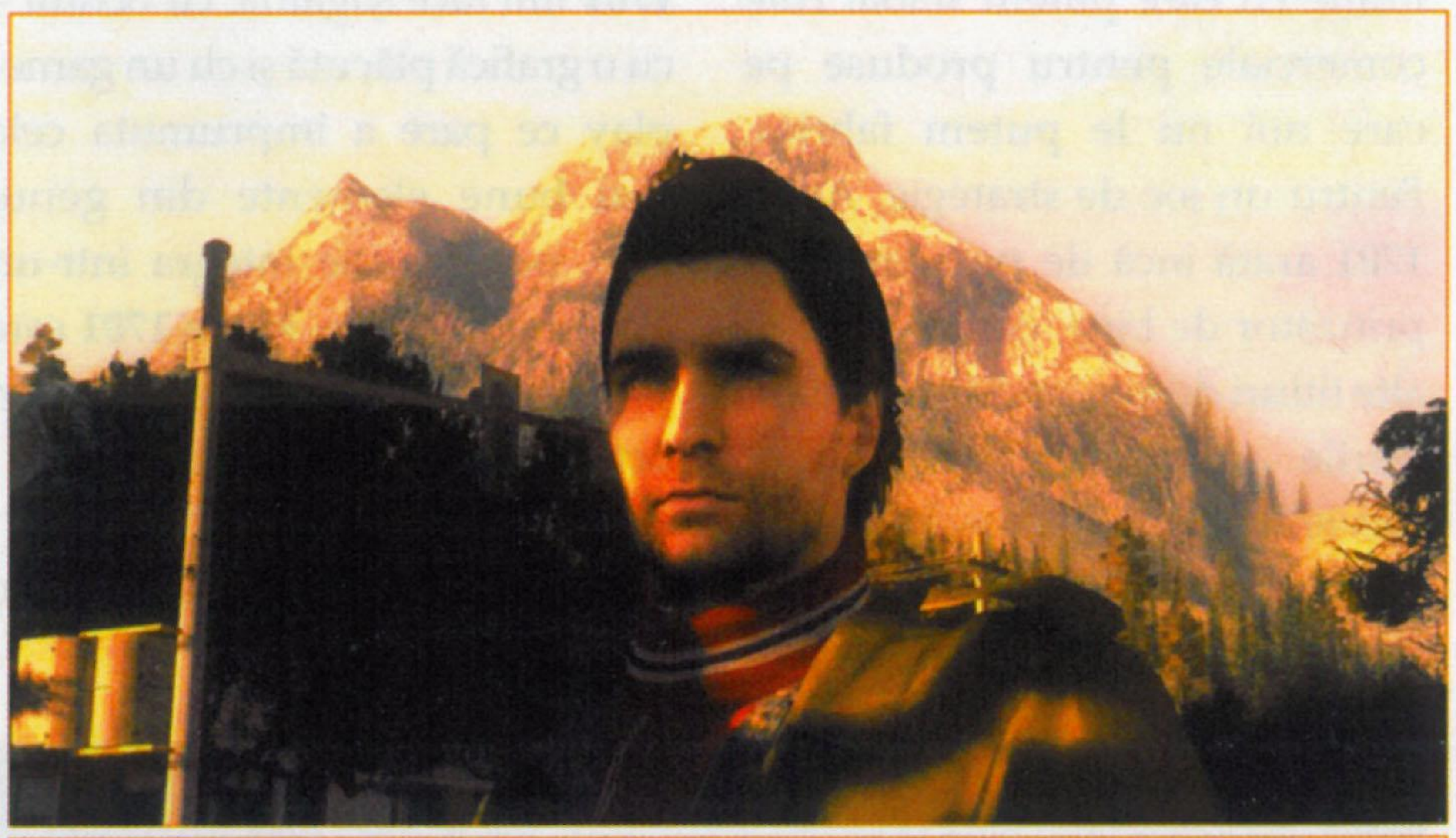
Producător: Remedy **Publisher:** Microsoft **Gen:** Action **Termen:** TBA



Alan Wake

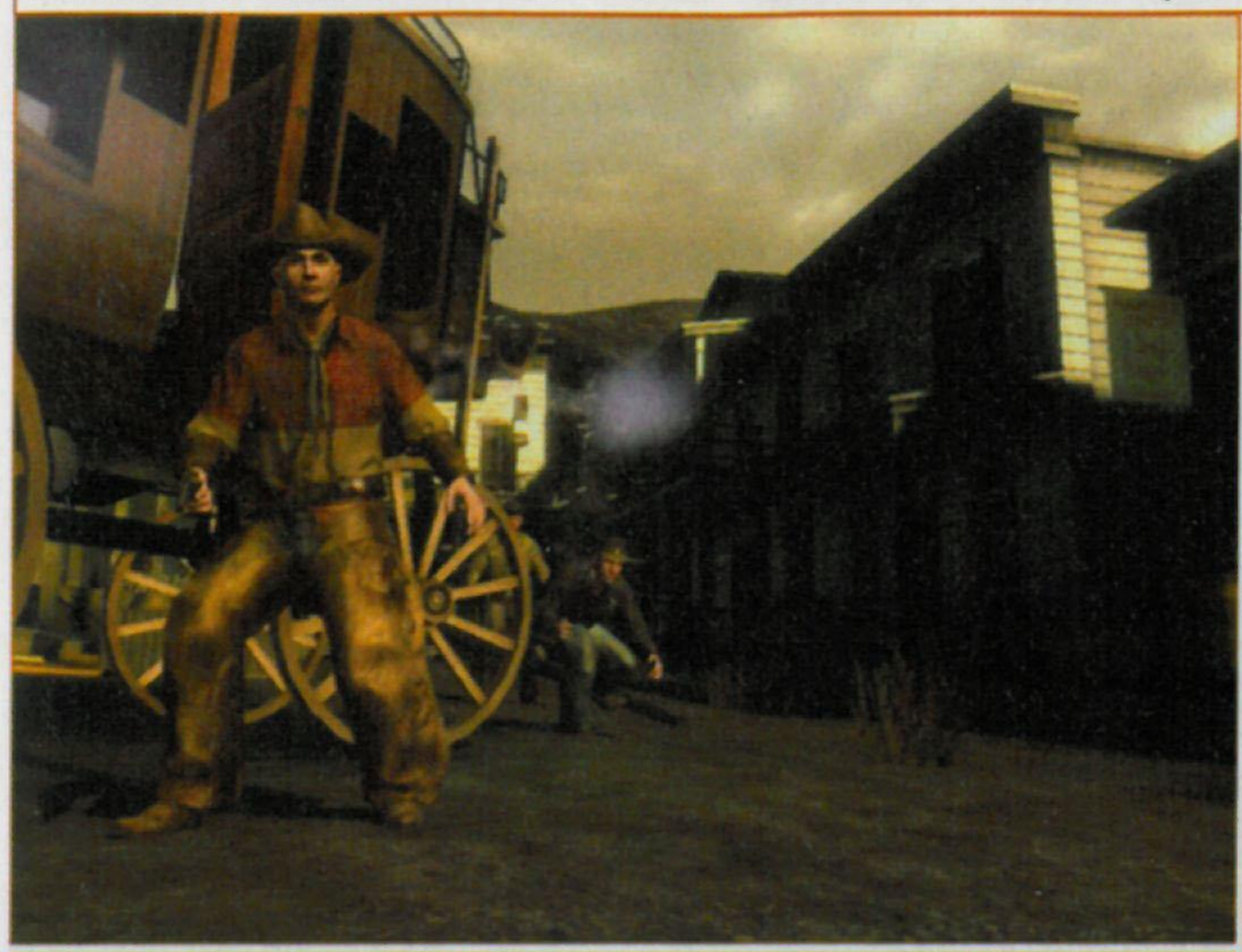
La ce te poţi aştepta de la Remedy, după ce au dat lovitura cu **Max Payne**? Şi, mai ales, la ce te poţi aştepta de la un joc intitulat **Alan Wake**? Cu siguranţă, la un nou antierou, influenţe de scenariu preluate din thriller-ele psihologice, o atmosferă cum nu se poate de sumbră şi o poveste cutremurătoare. La toate acestea, producătorii promit să adauge una bucată găleată de tăbăceală intensă – nu de alta, dar cei de la Remedy au declarat că un gameplay saturat cu action reprezintă un succes garantat. Prietenul nostru, Alan Wake, este scriitor renumit de romane horror, dotat cu o tanti logodnică ce-i serveşte drept sublimă muză. Conform oficialilor de la Remedy, dom'şoara este cea care îi provoacă atât inspiraţia, cât şi coşmarurile. Mă întreb ce altceva îi mai provoacă. Într-o bună zi, logodnica sa dispare fără a lăsa în urmă nici un semn, nici o scrisorică de amor, nimic, moment în care personajul nostru începe să o ia razna. Aţi ghicit, doamnelor şi domnilor, ultimul protagonist al celor de la Remedy are, şi el, probleme cu femeile, precum şi o acută nevoie de psihiatru. Însă, spre deosebire de ceva-mai-durul Max Payne, Alan îşi face o programare la medic, ajungând astfel în Pride Falls, orăşelul unde se desfăşoară acţiunea jocului. La spital, Alan face cunoştinţă cu o tanti ce seamănă nespus de mult cu pierduta sa logodnică, moment în care încep coşmarurile. Producătorii pun un accent deosebit pe factorul psihologic, învăţaţi minte, se pare, de succesul nebun pe care **Max Payne** l-a avut tocmai cu aceste, dacă vreţi, mici clişee din cinematografia americană. Separaţia de gameplay dintre noapte şi zi va fi accentuată tocmai pentru a surprinde aceste aspecte psihologice. Cu cât personajul nostru cade mai adânc în nebunia sa, cu atât zilele devin mai scurte şi nopţile mai lungi, iar, în timpul nopţilor, inamicii săi ies la iveală. Acest fapt implică un concept de gameplay interesant, anunţat de altfel şi în **Gears of War,** conform căruia jucătorul va trebui să se folosească de sursele de lumină (sporadice, într-o lume plină de întuneric), pentru a-şi slăbi şi, eventual, a-şi doborî adversarii. Este o idee care poate fi pusă în practică excelent sau, de ce nu, mizerabil. Orice s-ar zice, opinia publică aşteaptă cu mult interes apariţia acestui joc – şi eu sunt unul dintre ei. Mi-au plăcut elementele de film noir din **Max Payne,** vreau să văd ce vor face băieţii şi cu nenea Alin cel Treaz.

PAOLO ALCOELHO
paul@pcgames.ro

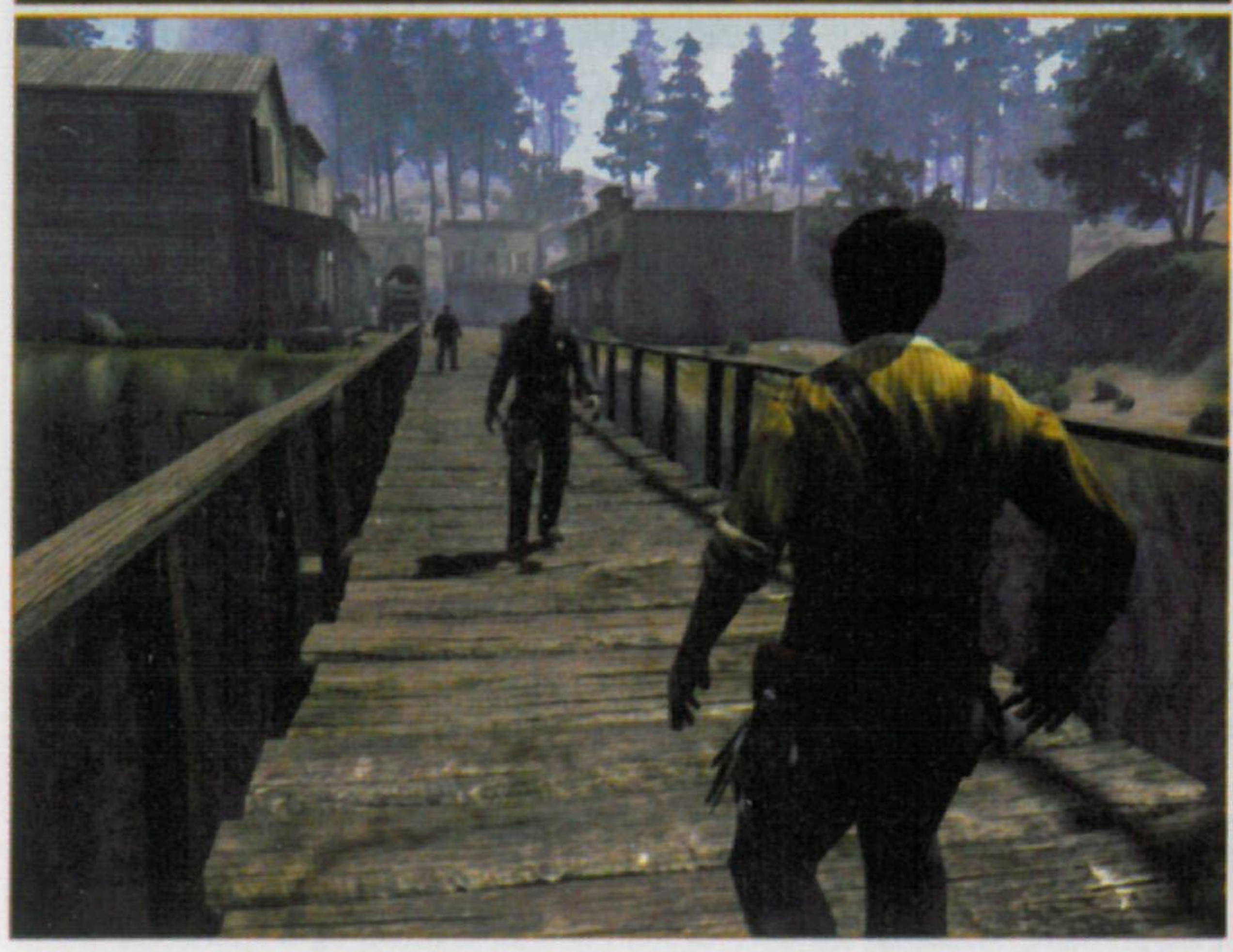




Producător: Techland **Publisher:** Ubisoft **Gen:** Action **Termen:** septembrie 2006







Call of Juarez

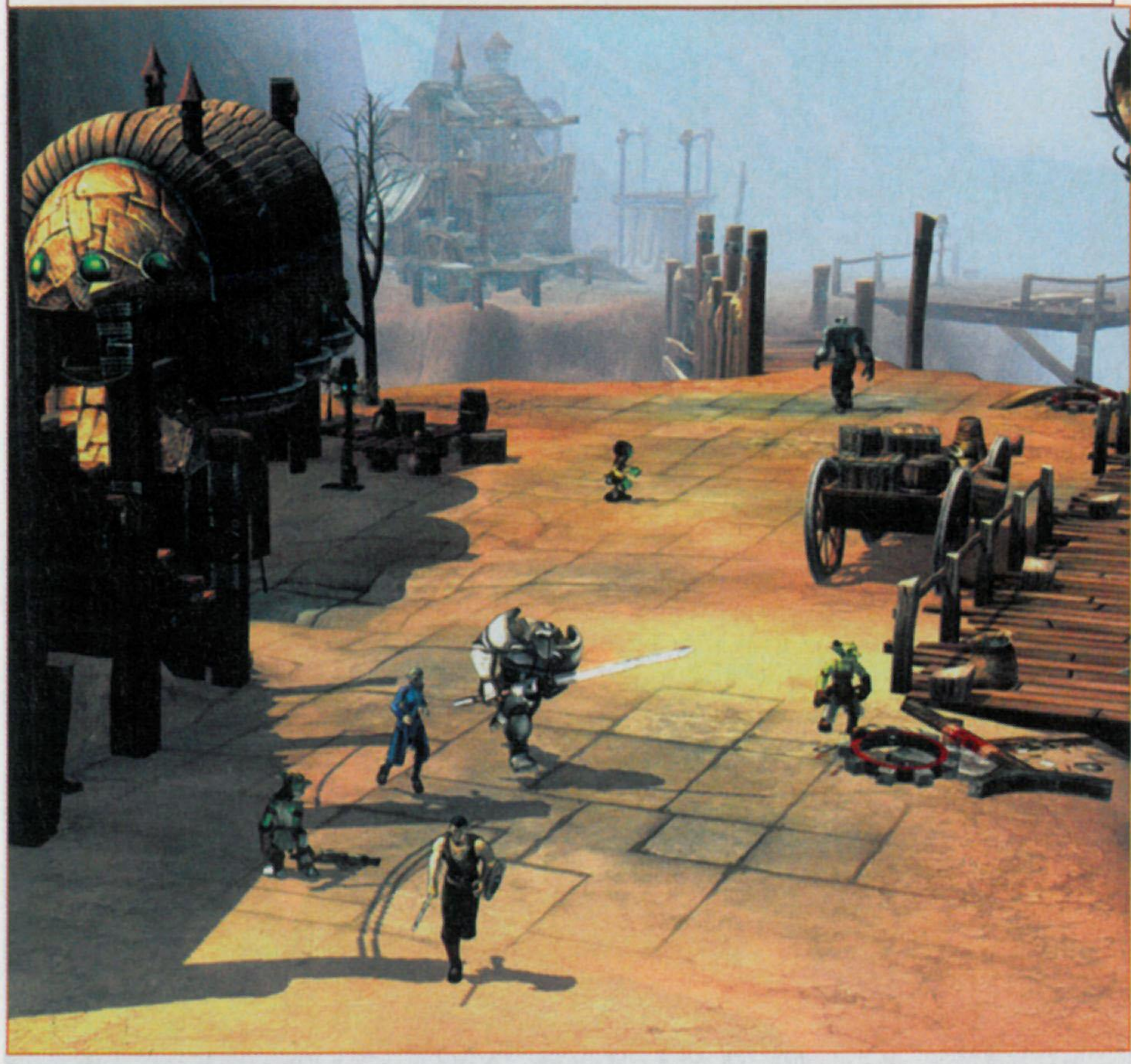
Polonezii de la Techland au decis să îşi bage niţel nasul prin Vestul Sălbatic, nu de alta, dar în ultimul timp avem de-a face cu o invazie pe această temă, atât pe ecranele televizoarelor, cât şi pe cele ale monitoarelor. Purcedem, aşadar, de la al lor „sci-fi shooter" **Chrome**, spre meleagurile pline de praf de puşcă, de saloons, cazinouri şi afaceri ilegale din istoria plină de cultură şi civilizaţie a poporului american. Cu ce se mănâncă joculeţul? Ei bine, producătorii susţin sus, tare şi erect că nu vom avea parte de un simplu run and gun, ci de un shooter care se va axa foarte mult pe capitolul story şi pe interactivitatea dintre acesta şi jucător. Cum stau lucrurile? Undeva, prin 1882, un tinerel văcar din grajdurile americane porneşte în căutarea febrilă a unei comori ascunse, fiind, de asemenea acuzat de crimă. Billy Candle, căci aşa i-a rămas numele, este urmărit cu înverşunare de părintele Ray McCall, un pistolar temut de toţi, care, başca, are şi ceva serioase probleme psihice, acesta fiind ferm convins că însuşi Dumnezeu l-a trimis pe pământ pentru a fi vânătorul, judecătorul şi călăul lui Billy Lumânare. Pe parcursul jocului, vom putea intra în pielea ambelor personaje, fiind când prada, când prădătorul, fiecare dintre cei doi abordând stiluri şi tehnici diferite. În timp ce Ray este un pistolar violent, care preferă acţiunea şi confruntările faţă în faţă, Billy Lumânare se bazează mai mult pe umbre, pe sneaking şi pe acţiuni ceva mai subtile.



Jocul se auto-proclamă primul shooter Wild West serios din istoria ludică. Producătorii doresc să creeze un mediu natural autentic, folosindu-se pentru aceasta de efecte şi detalii subtile de environment sau de voci autentice din partea unor actori mexicani (cu sau fără sombrero) şi nativi-americani. Ne putem aştepta la o sumedenie de arme specifice perioadei respective, foarte multe dueluri, călărie sau faimoasele scandaluri în masă de prin saloanele locale – ce mai, divina-mi inspiraţie mă şi face să văd jocul drept un film cu John Wayne portat pe calculator. Şi pe console. Mai ales că vom avea parte şi de un bici, pe care îl putem folosi în tot atâtea situaţii cât poate imaginaţia noastră să conceapă. Aşteptăm cu interes şi cu o sticlă de wiskey pregătită. Chivas Regal.

PAOLO ALCOELHO
paul@pcgames.ro

Producător: KievGames **Publisher:** Deep Silver **Gen:** RPG **Termen:** trim. IV 2006





Silverfall

Cei de la Deep Silver se ambiţionează să publice un action RPG, care, deşi cam tardiv, are pretenţia să se ia la trântă cu mari clasici precum Diablo. **Cum lordul întunericului a ieşit de mult la pensie, iar donjoanele au cedat asalturilor, haideţi să vedem ce ne mai poate oferi nou un astfel de joc.**

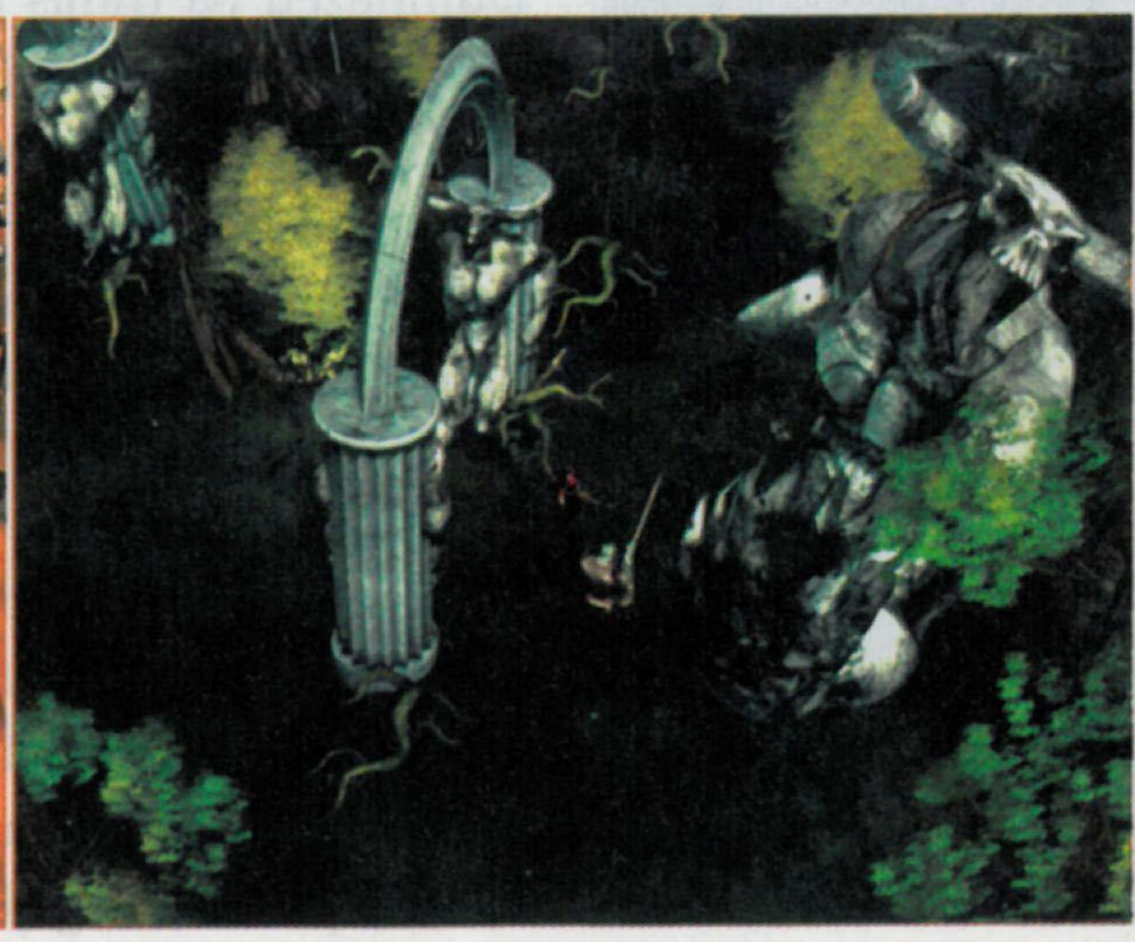
Scenariul este cel la care ne-am aştepta: o lume fantasy, umplută până la refuz de goblini, elfi, oameni şi trolli. Acestea reprezintă forţele care vor fi puse în slujba jucătorului, de data aceasta răul care trebuie învins fiind tehnologia. Lumea guvernată de secole îndelungate de către magicieni, este acum pusă în pericol de invenţiile goblinilor. Destabilizarea politică este iminentă, şi sfârşitul vechiului ordin se apropie cu paşi repezi. În acest context, o mână de aventurieri primeşte o misiune aparent imposibilă, răsplata fiind promisiunea de a deveni eroi legendari.

Încă din primele minute ale jocului, după crearea personajului, se face simţită tema centrală a acestuia: conflictul dintre misterele naturii şi secretele ştiinţei. Pornind dintr-unul dintre oraşele aflate încă în subordinea magicienilor, ne va aştepta o călătorie lungă, pe parcursul căreia va trebui să luăm o serie de decizii care influenţează nu doar soarta noastră, dar şi a lumii întregi. Acest lucru se va manifesta concret prin apropierea sau îndepărtarea de cele două facţiuni prezente în joc.

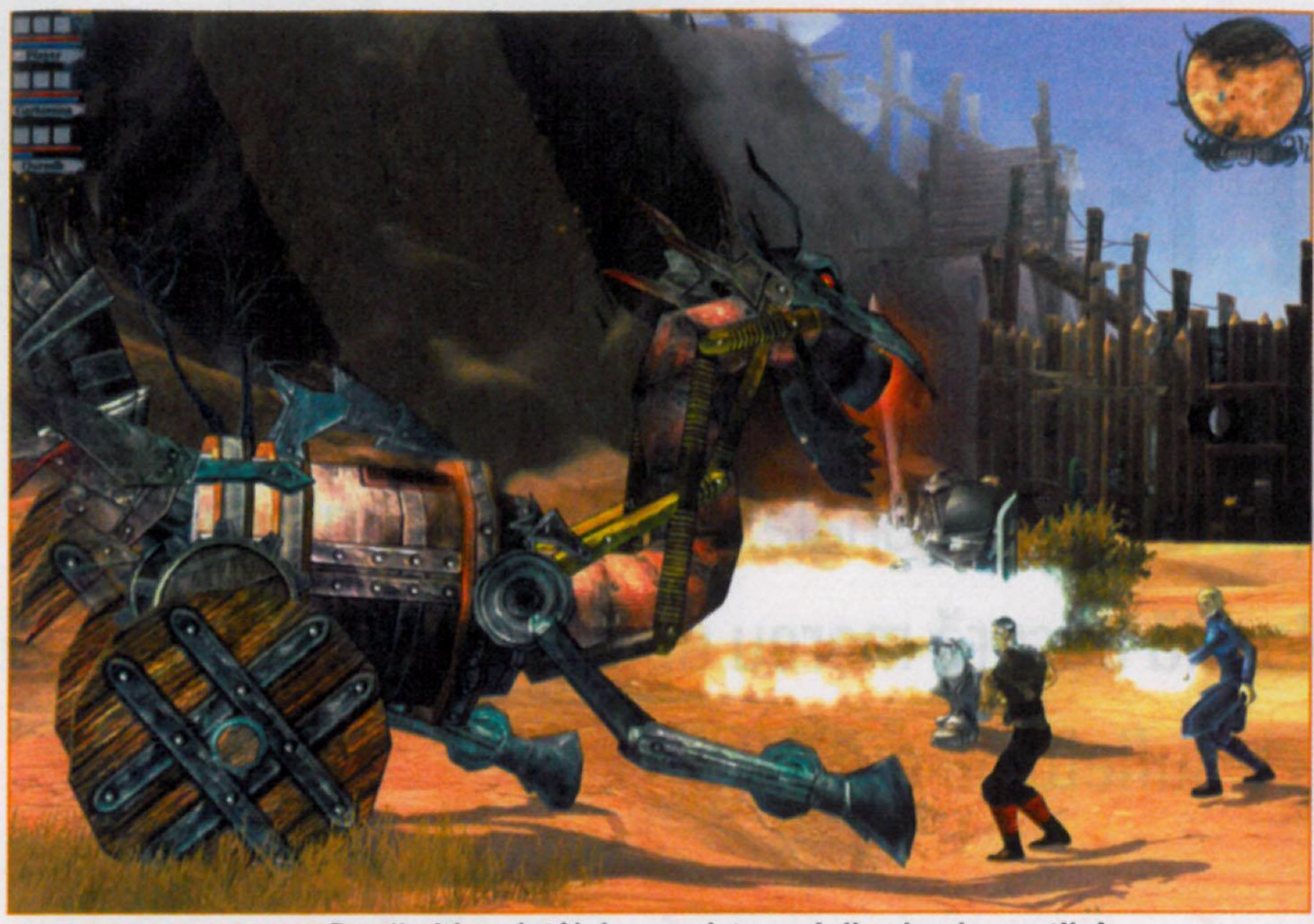
Roua norilor vs. aburii motoarelor

Dacă e să dăm crezare planurilor ambiţioase ale producătorului, deciziile pe care le vom lua nu vor influenţa doar derularea povestirii. Skill-urile pe care ni le putem însuşi şi mai apoi folosi, depind puternic de cum suntem priviţi în cele două tabere adverse. Vor exista cinci arbori de skill-uri, fiecare putând fi dezvoltat în mai multe feluri. Acestea vor fi legate de mai multe aspecte ale personajului. Vor exista, de exemplu, cele rasiale care vor conferi diferite avantaje izvorâte din natura rasei. Astfel goblinii vor fi negustori deosebit de iscusiţi, în timp ce oamenii vor avea o afinitate mai mare spre magie. Acestora li se alătură abilităţile de luptă (corp la corp, de la distanţă sau cu diferite substraturi tehnologice) şi magia, care s-a împărţit în trei clase: light, elemental şi dark. Dacă pe parcursul aventurii noastre favorizăm natura, vom primi abilităţi ce ne permit să

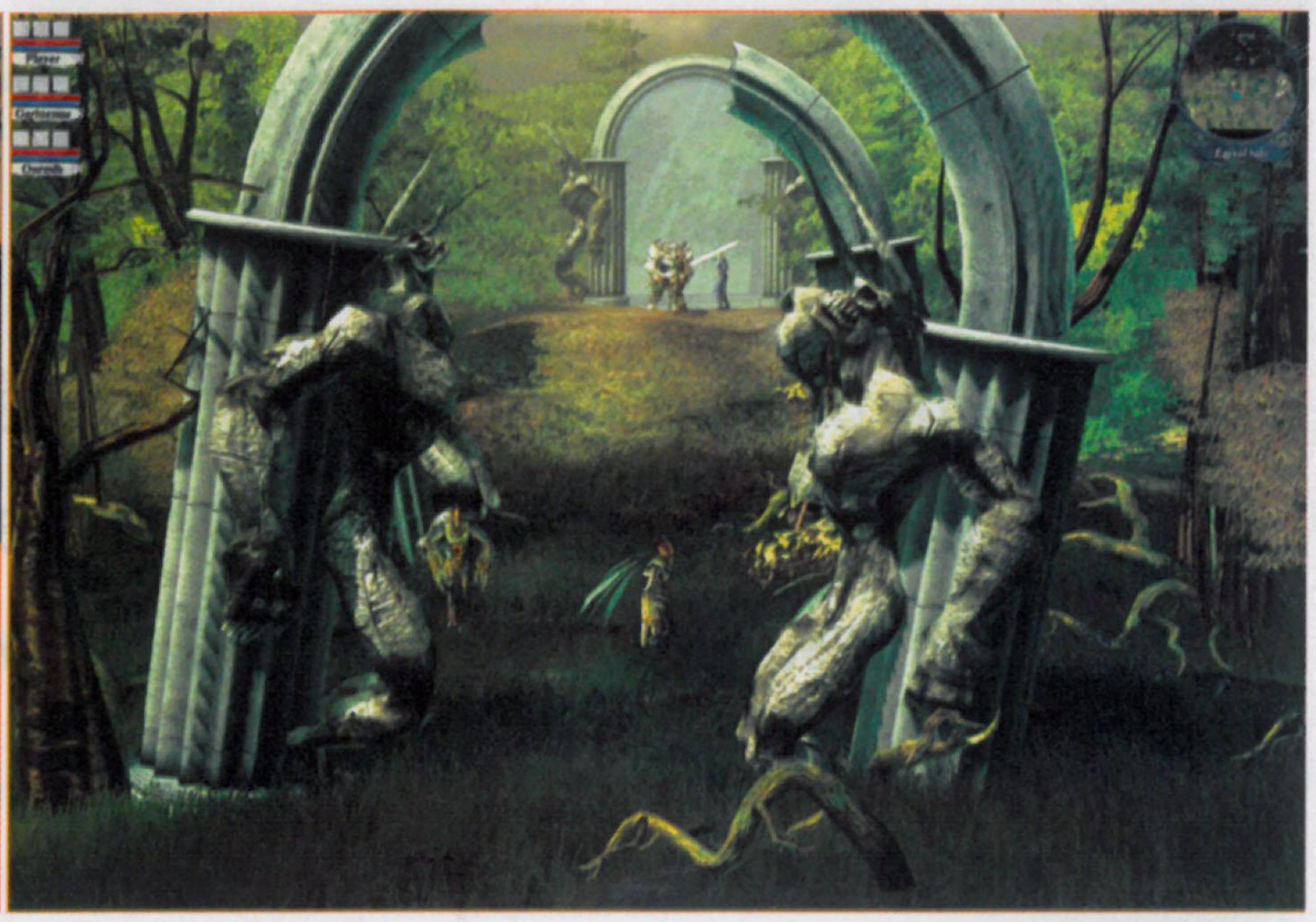








DRAGON FAULTAT După ultima întâlnire cu nişte eroi din circul pe rotile!



CA NOOBUL LA POARTA NOUĂ Nu de alta, dar viţeii s-au terminat deja

invocăm diferite creaturi ori să ne transformăm în werewolf. De cealaltă parte, tehnologia ne va conferi avantajele armelor şi explozibililor. Va trebui să alegem bine cum să ne cheltuim punctele de experienţă. Este clar că nu vom putea avea totul, producătorii încercând să evite producerea unor reţete imbatabile în joc. Ei vor să încurajeze jucătorul să experimenteze liber şi să încerce cât mai multe combinaţii, diversificând în acest fel gameplay-ul. Datorită multitudinii de abilităţi şi opţiuni de personalizare a aspectului fizic al personajelor, şansele să vedem două personaje identice sunt foarte reduse. Această idee este simpatică mai ales pentru partea de multiplayer, care poate găzdui în acelaşi timp până la opt jucători. Pe lângă obişnuitul player vs. player, putem să ne aşteptăm la o adaptare a team deathmatch-ului şi la un mod de joc *cooperativ*. Cel din urmă ne va oferi posibilitatea să parcurgem campania din singleplayer, alături de prieteni, cu condiţia să păstrăm aceeaşi componentă a party-ului.

Cifra de afaceri a familiei

Privind jocul din punct de vedere al statisticilor, un lucru semnificativ, în cazul acestui gen de joc, **Silverfall** se poate mândri cu 35 de tipuri diferite de monştri (cu trei patru variante din fiecare), nouă tipuri de medii înconjurătoare externe, trei tipuri de arhitectură de oraş şi 12 stiluri diferite de donjoane. Firul epic principal este programat să se lăbărţeze pe durata a 25 ore de joc, la care se adaugă 200 quest-uri secundare. Ca să fie mai uşor măcelul de monştri, producătorii mai adaugă la acest ghiveci 150 skil-uri şi nenumărate arme, armuri şi artefacte.

Cea mai importantă parte a jocului rămân bineînţeles luptele, **Silverfall** mândrindu-se cu un sistem de luptă care combină partea de mélée cu magia. Şi deoarece e cam plictisitor să ciopârţeşti adversarii de unul singur, pe parcursul jocului vom găsi alţi „măcelari" voluntari care să se alăture cruciadei noastre. Relaţiile cu ei şi dintre ei vor avea o importanţă covârşitoare asupra performanţei party-ului nostru. Producătorii au vorbit şi despre posibilitatea de a avea un membru de party special, care să obţină statutul de cel mai bun prieten şi, odată cu asta, bonusuri substanţiale. Din cele văzute până acum, însă, acestea sunt garnituri frumuşele, felul principal rămânând luptele, între care nu vor fi pauze prea mari.

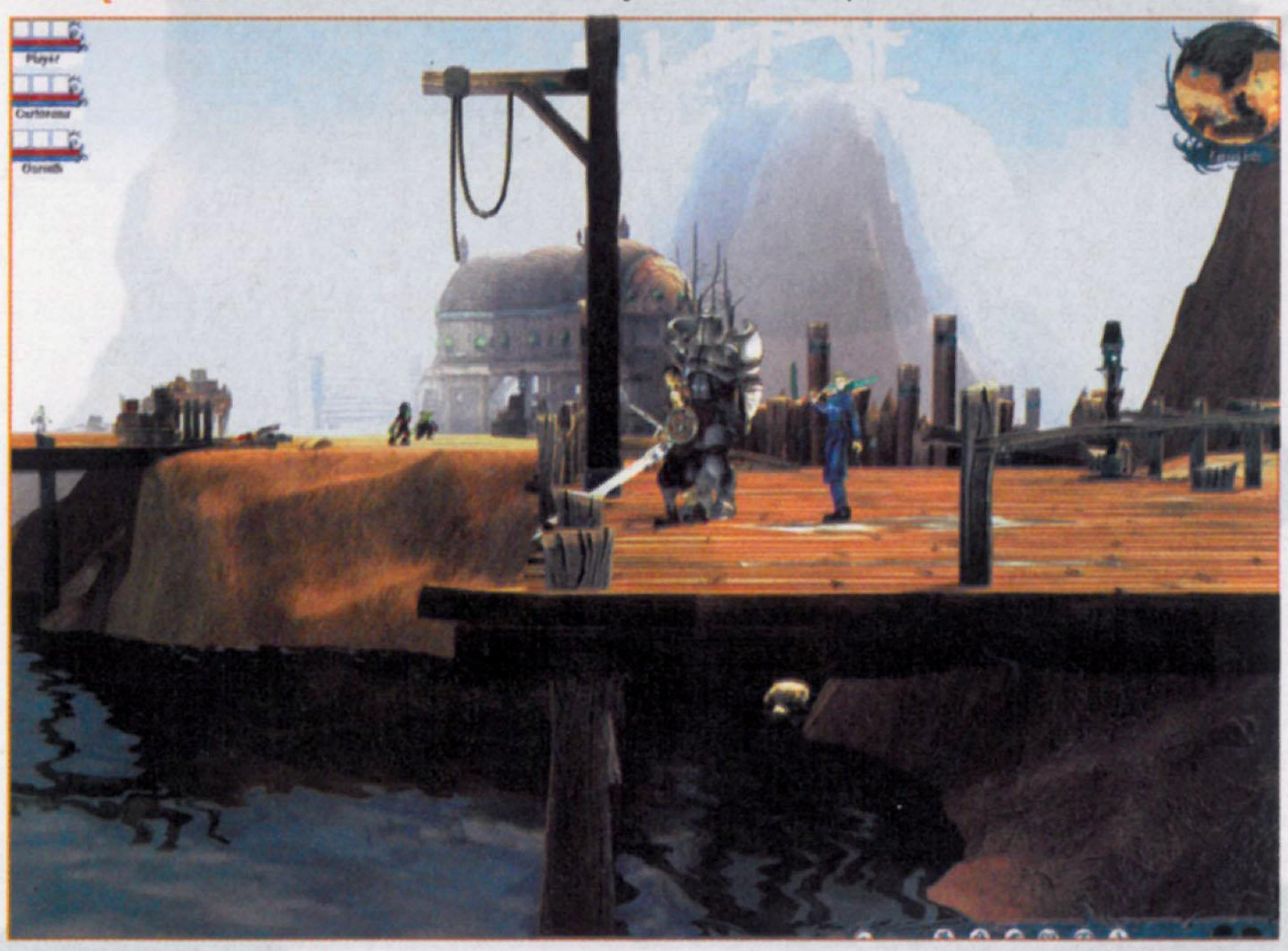
Din punct de vedere vizual, jocul se prezintă interesant. Fundalurile sunt randate 3D, în timp ce personajele care-şi duc bătăliile pe viaţă şi pe moarte în faţa lor au un aspect de personaje decupate din benzile desenate. Nu lipsesc nici găselniţele grafice, care sunt la modă: efecte de iluminare şi reflecţii în timp real, efecte atmosferice şi un ciclu realist de zi/noapte. Locaţiile par variate, iar texturile folosite sunt destul de detaliate.

Cât de bun va fi jocul şi cât de utilă va fi implementarea sistemului rag-doll pentru a putea dărâma oponenţii pe scări, vom vedea pe la sfârşitul lunii octombrie.

MACROSOFT BureVista
jacint@pcgames.ro



POŞIRCĂ DE MOCIRLĂ Rachiul de mlaştină nu se compară cu nimic. Hâc!



AŞTEPTÂND VASUL SPRE DARNASSUS Scuze, cred că am greşit jocul!

Producător: CD Projekt Red Publisher: - Gen: RPG Termen: trim. II 2007

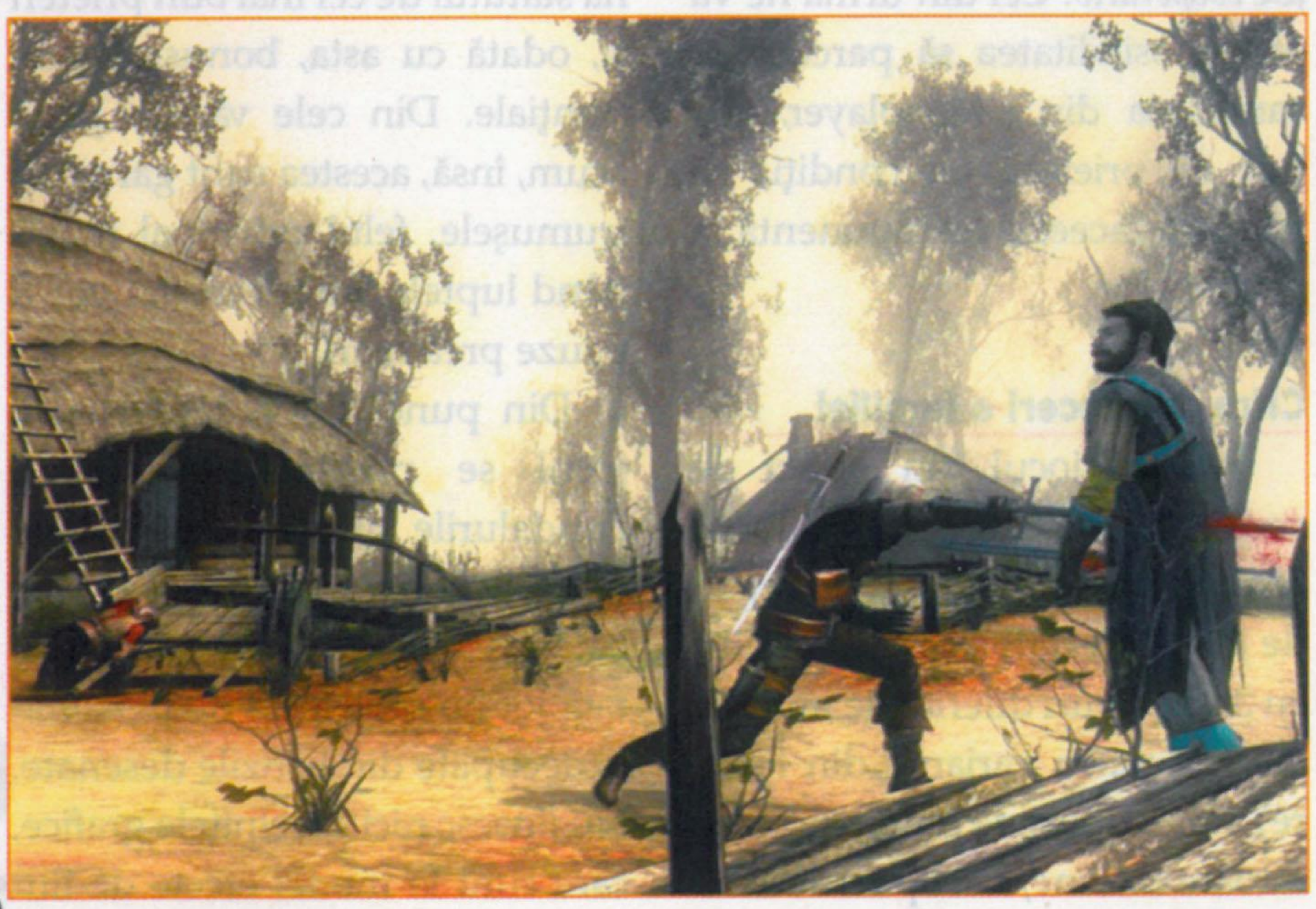
The Witcher

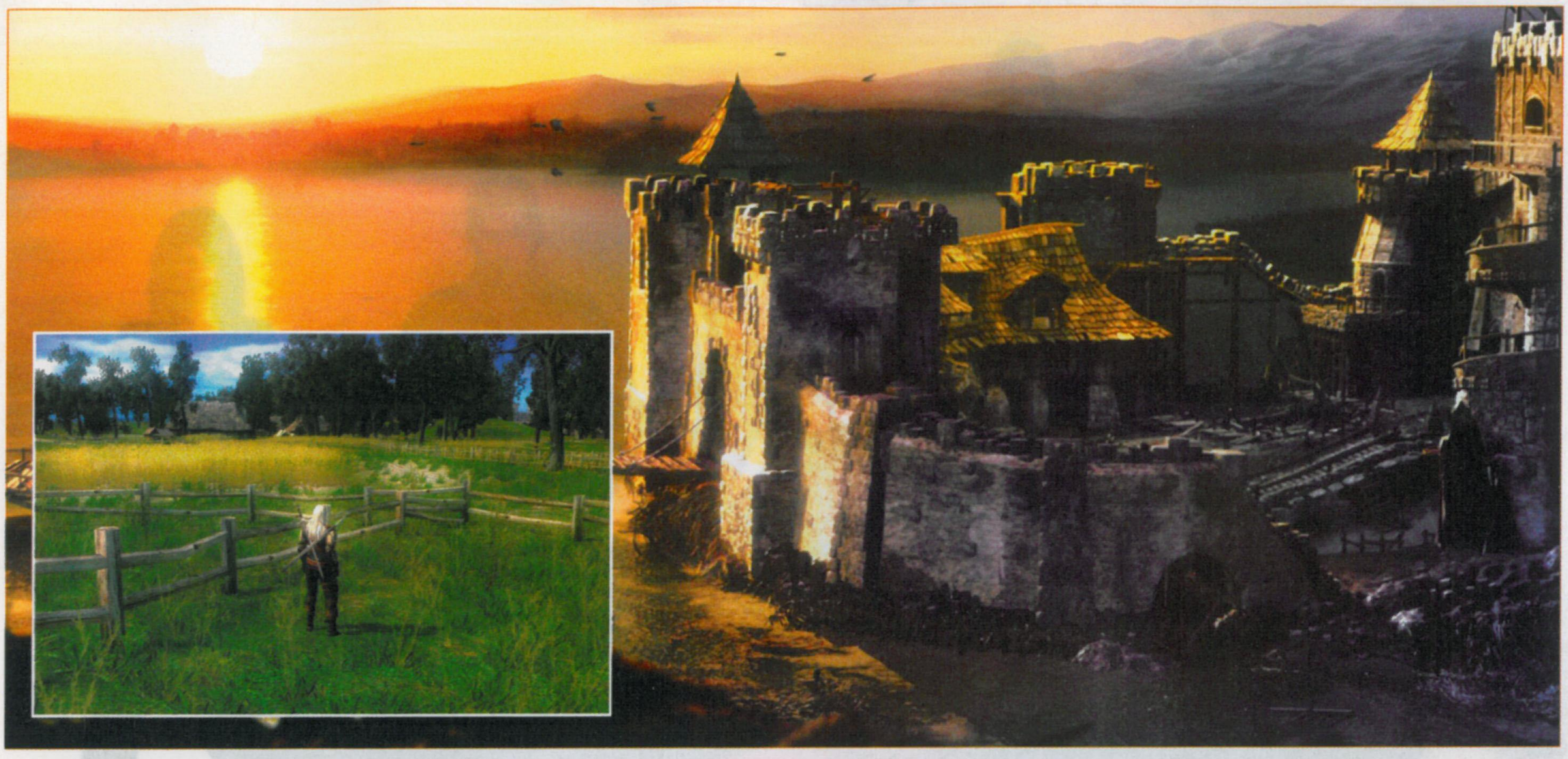
Iubesc E3-ul. Cel puţin, la o săptămână după ce se termină. Atunci, după nebuniile pe care le avem de îndurat, miile de anunţuri, bârfe, şmenuri, şuşanale, am timp să arunc un ochi mai atent peste ceea ce s-a întâmplat acolo. Mă bucură mereu update-urile, informaţiile referitoare la o grămadă de titluri aşteptate cu sufletul la gură – **e chiar o plăcere să vezi cum se mai descurcă un producător, ce progrese a mai făcut şi cum va putea face el faţă unei industrii ludice în continuă schimbare.**



Role-playing game-ul fantasy al celor de la CD Projekt nu s-a sfiit nici el să îşi arate colţii la E3, oferindu-ne posibilitatea de a vedea în ce stadiu se află jocul. Povestea din **The Witcher** se va baza pe celebrele romane poloneze fantasy ale lui Andrzej Sapkowski (mi se limbă plimba-n gură dacă vreau să pronunţ) şi gravitează în jurul lui Geralt, o fiinţă ce a fost cândva umană, însă a suferit mutaţii puternice în tinereţe, pentru a câştiga puteri supranaturale şi secrete ale vrăjitoriei, toate acestea în speranţa că va deveni The Witcher – un vânător ce caută şi distruge o sumedenie de monştri hidoşi, monştri ce împânzesc universul post-apocaliptic al jocului. Lead designerul Michal Madej ne sugerează subtil că, deşi lumea fantasy prin care ne vor purta paşii este bine marinată în tot soiul de creaturi clasice genului, dwarfi, elfi şi alte cunoştinţe mai vechi, aceasta nu se va conforma tiparului colorat, strălucitor şi plin de fecioare pe jumătate dezbrăcate ce aruncă cu tigăi din oareşce turn singuratic, ci va avea o aură sumbră, în lumina unui război distrugător, după care pământul a fost împărţit între o sumedenie de baroni locali fără pic de scrupule (lumile astea post-apocaliptice, seamănă din ce în ce mai mult cu România noastră), şi ţărani paranoici care încearcă să restabilească niţel echilibrul. Jocul promite a-şi axa povestea pe tot soiul de probleme ce ţin de o moralitate ambiguă, de la intoleranţa faţă de semeni, până la prejudecăţile rasiale.

Graţie E3-ului, am putut urmări câteva demo-uri ale jocului. Primul dintre ele ne prezenta puţin sistemul de combat, un sistem ce poate, se pare, fi controlat doar prin intermediul celor două butoane de mouse. Cu toate acestea, în ciuda unei simplităţi aparente ce arată cu degetul în direcţia unui hack&slash de o puritate angelică, sistemul este surprinzător de bine gândit şi de profund.. În mare, vom da clic stânga pentru a ne folosi arsena-





lul din dotare, şi clic dreapta, pentru a activa o serie de mişcări evazive, toate acestea combinate cu un timing perfect pentru a obţine o mare varietate de combinaţii devastatoare. Timing-ul pare a fi cel mai important element; de exemplu, un simplu clic dreapta într-un anumit punct dat îl va face pe Geralt pur şi simplu să păşească acolo, în timp ce multiple clicuri rapide date într-un loc aflat la o distanţă oarecare, îl vor obliga pe eroul nostru să sară sau să se rostogolească în direcţia respectivă. La capitolul atac, vom avea la dispoziţie o serie impresionantă de combo-uri, în funcţie de numărul de clicuri de mouse corelate cu tot soiul de circumstanţe, precum şi mai multe stiluri de luptă, cum ar fi strong, fast, sau group. Fiecare dintre acestea este util în situaţii anume, iar folosirea lor în momentul oportun ne va putea scăpa de o grămadă de bătăi de cap.

A urmat apoi o mică demonstraţie a aspectelor morale ţesute în fizica jocului. În scena respectivă, Geralt a capturat un trădător umanoid şi l-a escortat, mai cu picioare în fund, mai cu palme peste cap înapoi în citadela unde sălăşluiesc cu calm ceilalţi Witcheri. Aici i s-a dat posibilitatea să aleagă ce să facă cu noul său prizonier: fie să îl elibereze în schimbul unor informaţii vitale, fie să îl ucidă cu sânge rece. Fiecare dintre cele două opţiuni de mai sus au drawback-urile lor, dacă decidem să măcelărim infractorul, îl vom împiedica pe acesta să revină în sânul familiei sale de trădători, familie ce, mai târziu, l-ar fi prins pe cel mai bun prieten al lui Geralt în ambuscadă şi l-ar fi executat. Dacă, pe de altă parte, decidem să îl eliberăm în schimbul informaţiilor, individul ar fi fost protagonistul unei serii de evenimente care, în final, ar fi dus la moartea iubitei lui Geralt. Tough choice. Nenea Madej a optat în schimb pentru o a treia variantă, şi anume să aştepte reîntoarcerea consiliului Witcherilor şi să îi lase pe aceştia să ia o decizie în privinţa infractorului. Înţeleaptă decizie! Vânătorii de monştri, ca nişte oameni simpatici ce sunt, au propus soluţii extrem de creative, de la măcelărirea imediată a săracului trădător, de la torturarea lui în cele mai crude chinuri, până la folosirea unui ser al adevărului pentru a extrage preţioasele informaţii, ser care provoacă distrugerea permanentă a creierului. După cum a binevoit lead designerul să ne explice, lumea din **The Witcher** este una extrem de neplăcută, în care fiecare decizie, chiar şi cea mai mică, va avea repercursiuni în viitorul mai mult sau mai puţin îndepărtat. Spre deosebire de RPG-urile clasice, nu va exista nici o decizie care să ducă la soluţionări optime ale situaţiei. Fiecare judecată implică o anumită recompensă şi un anumit sacrificiu. Sună interesant!

PAOLO ALCOELHO
paul@pcgames.ro





Producător: Bugbear Ent. **Publisher:** Empire Interactive **Gen:** Curse **Termen:** august 2006



Flatout 2

Imaginaţi-vă un bolid clasic al Americii anilor '70, cu un V8 care toarce sub capotă, cu interior luxos din piele, cu accesoriile de crom strălucind în lumina soarelui şi lângă el o blondă voluptoasă în blugi tăiaţi şi deocheat de scurţi, şi cu un tricou legat sub nuri... **Bun, acum imaginaţi-vă că această blondă cu mişcări de felină se urcă la volan şi face praf minunăţia de maşină!**

Nu, nu e vorba de o scenă dintr-o comedie televizată şi nici de o întâmplare obişnuită, surprinsă în traficul capitalei. Cei de la Bugbear se întorc, încercând să ne atragă atenţia cu sequel-ul unuia dintre cele mai populare şi haioase jocuri de curse din ultima perioadă. **Flatout** te scapă de stresul simulatoarelor şi de remuşcările pe care ţi le dădeau ultimele *arcade*-uri, când zgâriai operele de artă pe patru roţi. Oferindu-ţi plăcerea de a distruge liber maşina şi propunând nişte moduri de joc rupte de realitate, primul **Flatout** i-a cucerit şi pe cei care nu se prea dădeau în vânt după jocurile de curse. Dar timpul trece, şi colbul uitării nu iartă nici un titlu oricât de reuşit ar fi, aşa că producătorii au considerat că e timpul să publice şi continuarea. **Flatout** vine să ofere aceeaşi distracţie ca în prima parte, oferind însă un gameplay revizuit şi o grafică îmbunătăţită.

Aidoma unor elevi sârguincioşi, după publicarea primei părţi, producătorii s-au întors la masa de proiectare, să reconstruiască din temelii jocul, încercând să-l facă mai distractiv. Bugbear a plecat urechile la cuvintele fanilor, a ascultat şi de critica de specialitate, încercând să îmbine în a doua parte a seriei cursele generatoare de adrenalină cu plăcerea distrugerii diferitelor vehicule.

Mirosul dulce al benzinei şi al răzbunării...

Primul pas al procesului s-a dovedit a fi reconstruirea modu-

lui singleplayer. Cea mai mare critică adusă precursorului a fost faptul că, față de multiplayer, single-ul s-a dovedit a fi repetitiv şi ceva mai sec. Pentru a remedia această situaţie, producătorii au înlocuit pilotul anonim, cu personaje distincte şi colorate. De-a lungul modului de carieră, vei concura împotriva unor oponenţi cu personalitate, abilităţi şi maşini cu adevărat diferite. Dacă e să dăm crezare celor declarate, în fiecare cursă îţi vei putea recunoaşte oponenţii, nu doar după maşinile pe care le conduc, ci şi în funcţie de comportamentul pe care-l afişează. În orice moment vei putea consulta clasamentul provizoriu, actualizat în permanenţă, fiind astfel mai uşor să-ţi alegi victimele. Un alt aspect remarcabil, este individualizarea comportamentului maşinilor. În primul episod nu existau diferenţe remarcabile între comportamentul coşciugelor pe patru roţi. În partea a doua însă, vei găsi trei clase de vehicule. Modul singleplayer îl vei începe cu maşini destruction derby, care nu dispun neapărat de mulţi cai putere, dar rezistă confruntării „amicale" cu oponenţii. Vor urma apoi maşinile de stradă, cu mai multă putere, cursele mutându-se pe marile şosele ale oraşelor. Iar punctul culminant va fi reprezentat de apariţia maşinilor de curse pur sânge. Întreg jocul se vrea o evoluţie spectaculoasă de la rable la bolizi adevăraţi. În total îţi vor sta la dispoziţie 34 de bolizi diferiţi. Între aceştia se numără şi câteva delicatese ascunse, pe care le vei primi pentru îndeplinirea diferitelor misiuni. Printre cele mai nebune vehicule se numără autobuzul şi camionul cu 16 roţi. Maşinile bonus nu-ţi vor fi de prea mare folos pe străzi, dar vor fi o comoară de nepreţuit în cele şase arene de destruction derby care îţi devin accesibile evoluând în joc.

Curbă la stânga, epavă la dreapta

Designul de nivel va fi de asemenea îmbunătăţit. Deşi producătorii se mândreau că decorurile şi pistele din **Flatout** s-au inspirat din condiţii reale din Europa, acestea nu au fost recunoscute nici măcar de europeni. În **Flatout 2**, deşi traseele nu se vor lega în mod direct de oraşe sau piste reale concrete, ele vor fi inspirate din tradiţiile curselor de maşini de peste ocean şi vor avea un gust american desăvârşit. De exemplu, întrecerile organizate în diferite canale colectoare vor semăna cu scenele din Terminator 2 desfăşurate în Los Angeles. Cursele vor fi organizate în mijlocul unor peisaje variate: vom avea păduri, oraşe, deşerturi, dar nu vor lipsi nici pistele de curse adevărate. O altă noutate adusă seriei va fi prezenţa traseelor alternative. Fie că vor fi alei micuţe şi ascunse sau benzi de autostrăzi largi acestea te vor îndepărta de ceilalţi concurenţi, oferindu-ţi o mai mare libertate de navigare. Distracţia şi distrugerea nu ar fi completă dacă nu ai putea să-ţi croieşti drum printre mesele aliniate pe trotuar, ori prin vitrinele diferitelor magazine din jur. Producătorii vor să-ţi dai frâu liber fanteziei şi să alegi orice traseu vrei tu, de la linia de start până la finish.



FEMEIA LA VOLAN e ca nuca-n perete

Alături de modul de carieră, producătorii vor să introducă şi un nou campionat. Vor exista trei cupe în cel de-al doilea mod de joc, fiecare concentrându-se pe unul dintre cele trei stiluri deja amintite. Poţi uita însă, de orice reminiscenţă a feeling-ului de simulator care mai exista în primul episod (de exemplu în momentul derapării în curbe). Bugbear vrea să facă din **Flatout 2** un *arcade* fără compromisuri şi nu în ultimul rând nebun. Nu va lipsi în acest sens, nici cel mai popular mod al primului joc, **Ragdoll Olympics**. Îmbogăţit, să ajungă la o duzină de hărţi, acest, mod va oferi o distracţie cu adevărat sadică alături de modurile *High Jump* şi *Darts*.

Din imaginile şi videourile văzute până acum (incluzând şi materialele de la E3) se pare că Bugbear a luat în serios criticile primite şi a lucrat să îmbunătăţească fiecare aspect al jocului original în legătură cu care existau nemulţumiri. Impresiile de până acum ne fac optimişti în legătură cu **Flatout 2**, urmând ca la începutul lui august să vedem cum se prezintă până la urmă sequel-ul care va apărea în afară de PC şi pentru PS2, respectiv Xbox.

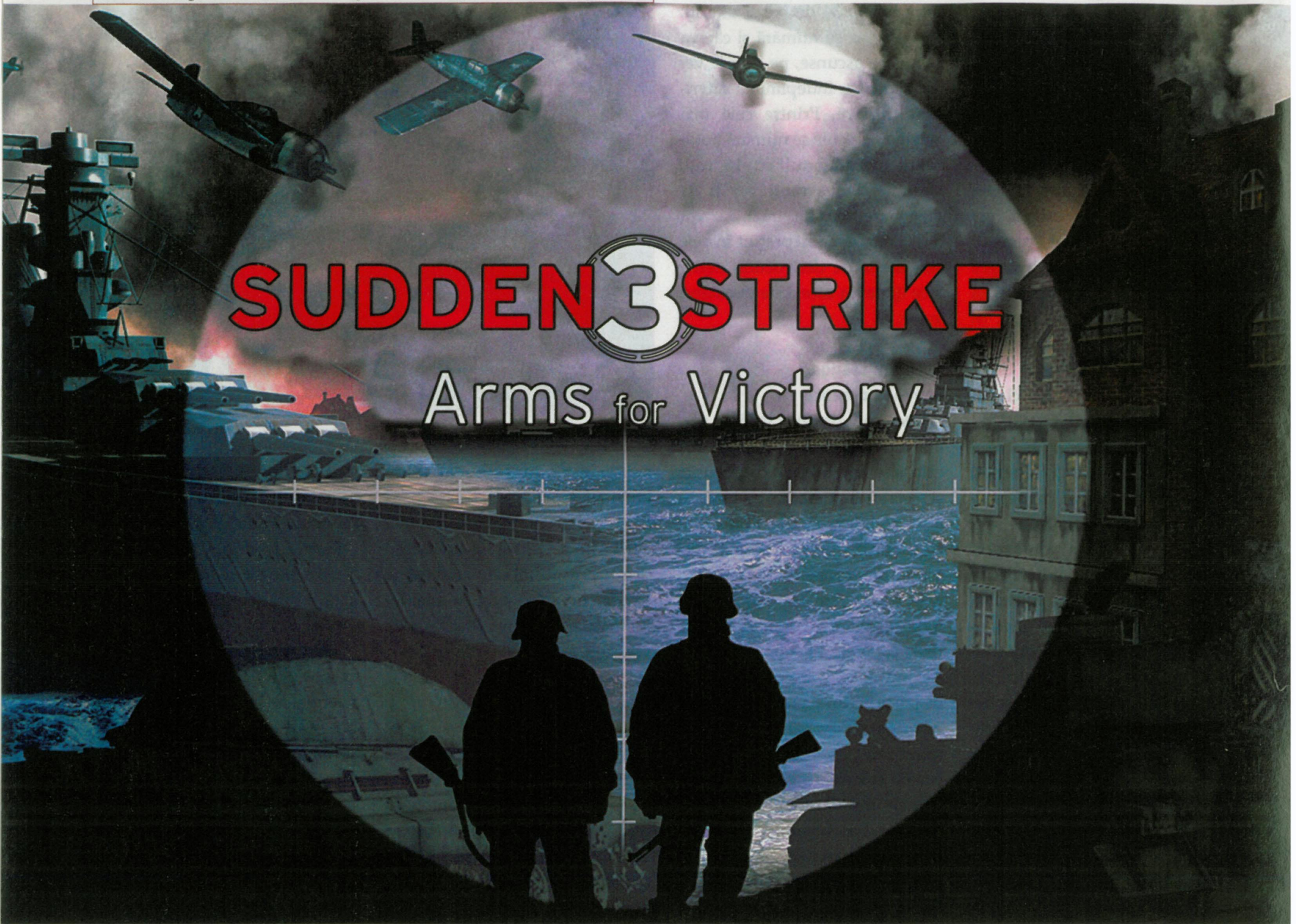
MACROSOFT BureVista
jacint@pcgames.ro



CARE AJUNGE PRIMUL scapă de taxa de drum


CHIAR ŞI NADIA COMĂNECI ar fi invidioasă pe acest Tsukahara

Producător: Fireglow Studios Publisher: Fireglow Studios Gen: RTS Termen: trim. III 2006



Chiar dacă s-au scris tone de articole şi cărţi, chiar dacă au apărut foarte multe jocuri, fenomenul WW II continuă să fascineze. **Când auzi vorbindu-se de Sudden Strike...inevitabil te gândeşti la strategie pură. Ce mai poate apărea nou într-un domeniu în care nu mai e nimic de spus?** Fireglow Studios încearcă să ne răspundă la această întrebare prin lansarea SS3: Arms for Victory.

Sudden Strike 3: Arms for Victory va fi primul joc din serie ce va fi echipat cu noul engine grafic dezvoltat de Fireglow, Sudden Strike Next7. Îmbunătăţirile aduse la nivelul interfeţei şi gameplay-ului vor face ca **SS3** să fie mult diferit faţă de jocurile având ca temă al doilea Război Mondial sau cele apărute în seria **Sudden Strike**. Producătorul încearcă să depăşească limitele unui RTS obişnuit trecând linia frontului înspre RTT. Nouă grafică 3D va permite o mai bună vizualizare a operaţiunilor, o redare cât mai realistă a unităţilor terestre, aeriene şi navale. Sistemul de damage e schimbat, AI-ul e îmbunătăţit, exploziile vor fi spectaculoase. Mişcarea vehiculelor, avioanelor şi oamenilor va fi mai naturală fiind influenţată de forţa gravitaţională. Efectele de reflexie şi semitransparenţă vor crea în cadrul bătăliilor navale efecte speciale. Ni se promite că atât jucătorii hardcore, cât şi începătorii vor regăsi în joc elemente care să le stârnească interesul.

Jocul ne va aduce cinci noi campanii, înfruntările având loc în Crimeea (în fruntea ruşilor), în Normandia (cu americanii şi germanii) şi în Insulele Solomon din Oceanul Pacific (cu americanii şi japonezii). În toate campaniile, operaţiunile navale şi cele aeriene vor avea un rol decisiv.

Invincibile armada

Gameplay-ul va include bătălii navale în care sprijinul aviaţiei sau a submarinelor este o mană



COLIBA UNCHIULUI TOM sau ce a mai rămas din ea



DUPĂ BLOCURI suntem noi care te atacăm pe tine

cerească. Liniştea oceanului va fi tulburată de exploziile provocate de torpilele silenţioase lansate de pe submarine, bombele aruncate cu mare largheţe de pe marile bombardiere vor produce ravagii în mijlocul navelor fără apărare. Un rol esenţial îl joacă portavioanele care vor asigura un avantaj strategic în confruntările duse împotriva unor veritabile armade invincibile, fie vor oferi sprijin trupelor de uscat în încercarea de a debarca. Îmi revin în minte clipele pline de dramatism din timpul debarcării din Normandia. Cine ştie, poate îl vom găsi pe undeva pe soldatul Ryan... Şi pentru că soldaţii tăi au nevoie de hrană, arme şi muniţie, tancurile şi vehiculele tale consumă combustibil la greu, vei avea nevoie de spijin logistic asigurat de navele de transport. Controlul simultan al trupelor navale şi aeriene îţi garantează victoria. Sistemul de radare îţi asigură ochiul vigilent care va preîntâmpina atacurile surpriză pe cale aeriană sau navală, salvându-ţi, astfel, flota sau armata.

Atacurile împotriva convoaielor de transport ale duşmanului vor produce ravagii în sistemul de alimentare, precum şi imposibilitatea adversarilor de a-şi crea o flotă capabilă de ripostă. Porturile vor avea o importanţă logistică deosebită, aşa că poţi primi în timp util transporturi cu trupe, armament, muniţie sau combustibil.

Spionez, deci exist!

Trupele de cercetare vor avea un rol deosebit în pregătirea ofensivei. Hărţile mari îţi vor măcina timpul şi nervii în cursul unor lupte crâncene. Vei comanda mult mai multe trupe şi vehicule, aşa ca experienţa dobândită în



jocurile din seria **SS** îţi va fi de real folos. De exemplu, în cazul debarcării pe o insulă va trebui să trimiţi avioanele de spionaj pentru recunoaşterea terenului şi stabilirea situaţiei reale din teren. Mai apoi vei apela la ajutorul bombardierelor şi a artileriei grele de pe navele de luptă, pentru a frăgezi defensiva adversă. Chiar dacă misiunea de recunoaştere va da greş, vei avea posibilitatea să îţi îndeplineşti misiunea dacă vei avea o forţă navală şi aeriană bine pusă la punct. Avioanele îţi vor oferi avantaj în spaţiul aerian, contribuind fie la bombardament, misiuni de recunoaştere, transport de trupe sau protecţia soldaţilor de la sol. Totodată îţi vei putea blinda apărarea prin construirea bunkerelor, câmpurilor de mine, gardurilor de sârmă ghimpată. Vei reconstitui astfel celebrul Zid al Atlanticului. Poate că tu vei reuşi să faci faţă debarcării forţelor aliate mult mai bine decât a făcut-o nenea Rommel.

Controlul unităţilor pare facil, interfaţa seriei **Sudden Strike** fiind recunoscută ca user friendly. Noua hartă strategică îţi va permite o mai bună vizualizare a evenimentelor, vei avea controlul tuturor unităţilor sau vei putea selecta după preferinţe trupele. Poţi monitoriza desfăşurarea evenimentelor cu ajutorul unei camere care îţi va oferi detalii apropiate asupra clădirilor, vehiculelor sau oamenilor. Harta va fi detaliată şi va cuprinde circa 150 km² virtuali, trecând de la zone populate, până la pădure deasă sau întindere masivă de ape. Datorită dimensiunii hărţilor, chiar dacă vei suferi o înfrângere într-o anumită zonă, vei putea recupera „terenul pierdut" şi obţine victoria finală.

Multiplayer-ul va aduce mai multă adrenalină, campaniile vor avea ca epicentru obiectivele strategice, putând participa până la 10 jucători. Ocuparea porturilor, a centrelor de comandă sau capturarea convoaielor de transport vor fi cireaşa de pe tort. Aştept cu nerăbdare ca vorbele să se transforme în fapte. Nenea Ciprian abia aşteaptă să mă facă carne de tun...

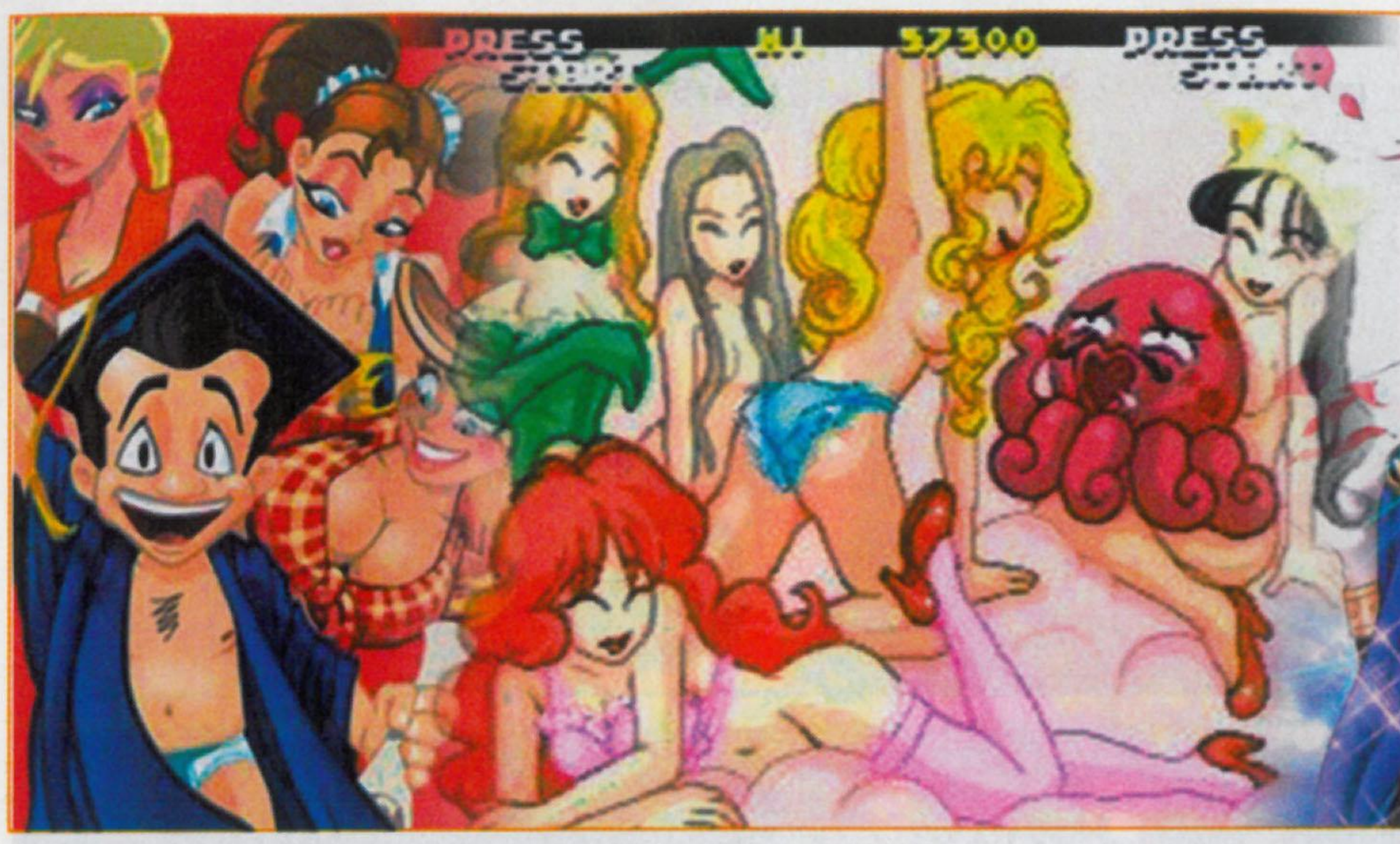
ARMATA ULTRA
mircea@pcgames.ro

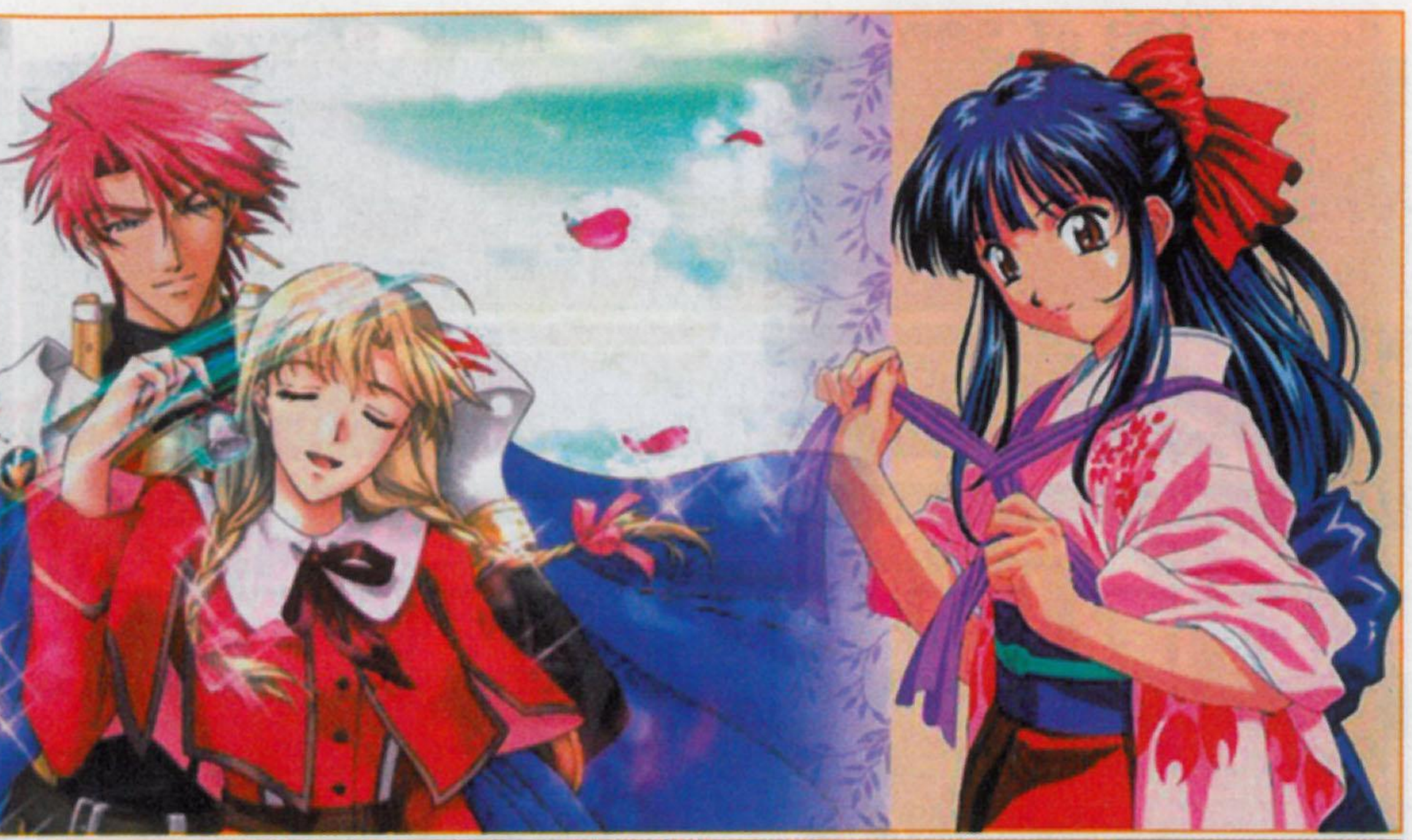




Sex'n Games (I)

Mai puţin prezent ca violenţa, care rămâne primul păcat denunţat de media aflate în criză de inspiraţie, domeniul sexualităţii rămâne învăluit într-o tăcere ciudată, atât în organele de difuzare pentru publicul larg, cât şi în cele de specialitate. Ca să vezi, nici noi, cu profesionalismul nostru desăvârşit nu ne-am ocupat până acum de acest subiect fierbinte şi excitant de incitant. A sosit ceasul schimbării! **După cum ştim, sexualitatea este, încă, unul dintre tabuurile societăţii noastre, care adoră să se înfunde suburban, prin diferitele media, în ceea ce aş putea numi „vulgarotism" (ia ghiciţi din care termeni am format cuvântul). Fiind (încă!) mai puţin banalizată decât violenţa, rezultă că mai puţine jocuri dobândesc un caracter sexual decât unul violent.** Aceste preliminarii fiind stabilite, ia să purcedem noi într-o plimbare sănătoasă, la descoperirea acestor jocuri care degajă o miasmă de senzualitate, vecină cu erotismul. Din moment ce stă la baza lumii în care trăim şi pentru că nici jocurile video nu au scăpat neatinse, vă prezint în cele ce urmează câteva consideraţiuni despre sex şi jocuri.





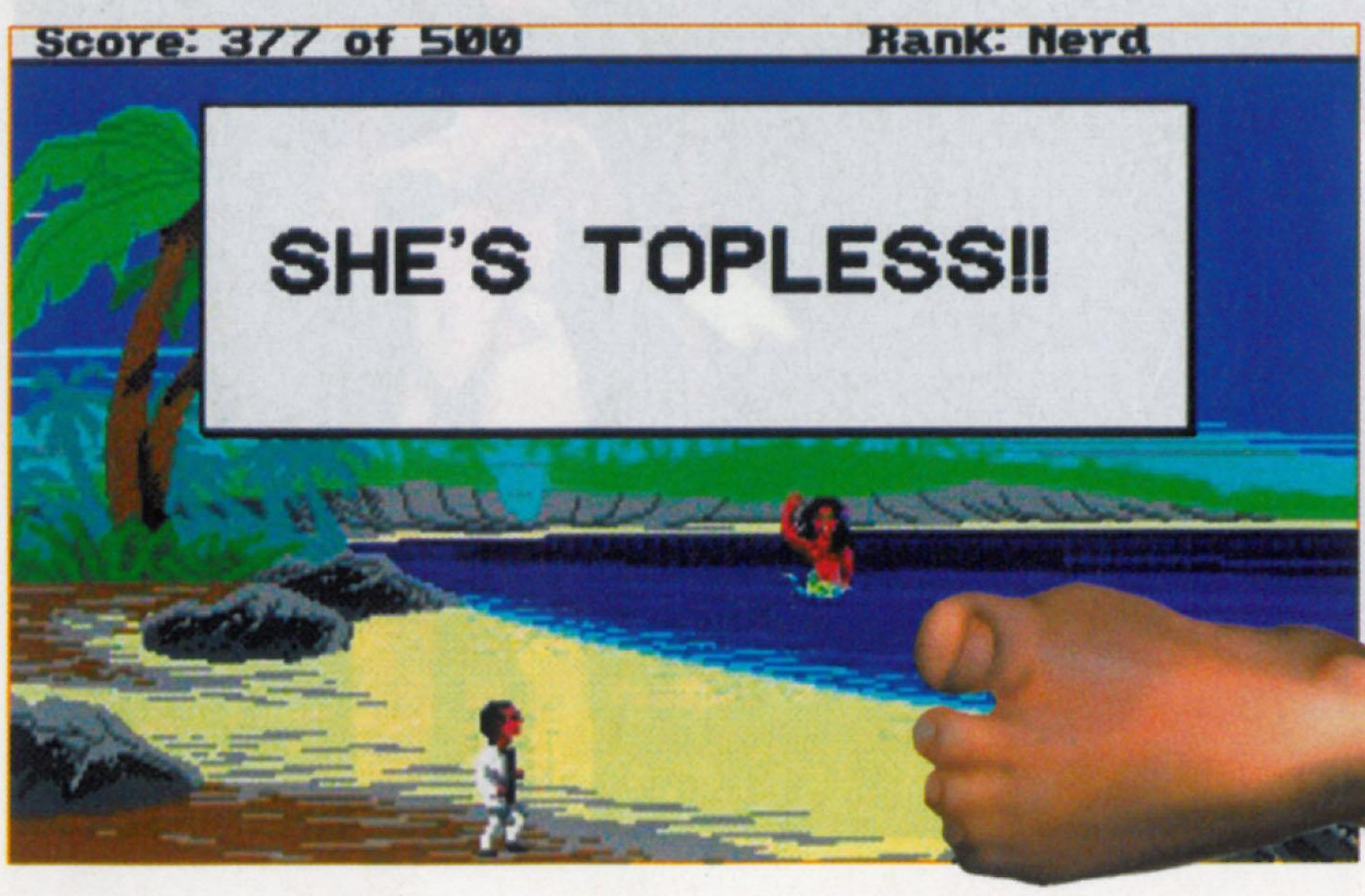
Preliminarii incolore, inodore şi insipide

În reprezentarea sa, putem delimita foarte clar în jocul video un ante 3D şi un post 3D. Nu încercaţi să descoperiţi erotismul în perioada ante 3D pentru că ar semăna cu a privi un meci al Naţionalei criptat cu intenţia de a vedea braziliene şi alte rafinamente tehnice. La un asemenea nivel de arhaism, cea care este cea mai solicitată este, desigur, imaginaţia. Trebuia să fii o persoană plină de imaginaţie ca să-ţi reprezinţi partenera în **OutRun**, în 1986. A trebuit să aşteptăm nu mai puţin de 18 ani (cât un majorat) pentru ca Sega să publice o continuare, în care să constatăm frăgezimea în proteine a blondei care se află pe scaunul de lângă şofer, reprezentat de... tine. În Era Paleoluduică, înfloreau tot soiul de derivate videolubrice, dar fiind învăluite într-o estetică şi o tehnică minimalistă, jocurile respective nu au şocat pe nimeni, în afară de clasicii „oameni de bine" ai societăţii. Şi totuşi, cu greu i-am putea acuza pe aceştia că ar fi avut un dinte împotriva răsăritului sexului sub formă de pixel, în momentul în care dăm peste scabrosul **Custer's Revenge**, ai cărui precursori fuseseră părinţii suedezi ai lui **Mistique**. Acest joc realizat de minţi bolnave, prezenta un general care trebuia să violeze o fecioară indiană captivă! Nu uitaţi că suntem în anii '80 şi că jocul video este încă la începuturi, dar vremurile inocenţei par deja apuse. Încă de atunci, jocurile video nu se mai adresează doar copiilor!



Larry, iubăreţ occidental

În nobilul scop al reabilitării sexului s-a născut seria **Leisure Suit Larry**, adventure-ul lui Al Lowe publicat de Sierra. Cu şase ani înainte de primul episod, Larry a apărut, ca un pionier veritabil, în **Softporn Adventure** al lui Chuck Benton, în 1981, joc pentru Apple II, publicat de Sierra. Dacă urmăriţi ştirile pe site-ul vostru preferat, aţi remarcat cu siguranţă că Larry suferă şi azi cenuşa cenzurii, recentul **Magna Cum Laude** fiind interzis în Australia. Gândiţi-vă cum era pe vremuri... Sierra a dat adevărate bătălii, statul California (ăia, puritani, da!) vroia să interzică orice aluzie la sex, dar şi la ţigări şi alcool în jocurile video. Din păcate pentru ei, asta se numeşte azi îngrădire a libertăţii de expresie şi proiectul de lege a fost respins. Culmea, primul **Leisure Suit Larry** a primit titlul de „Best Adventure Game", pe care i l-a acordat Software











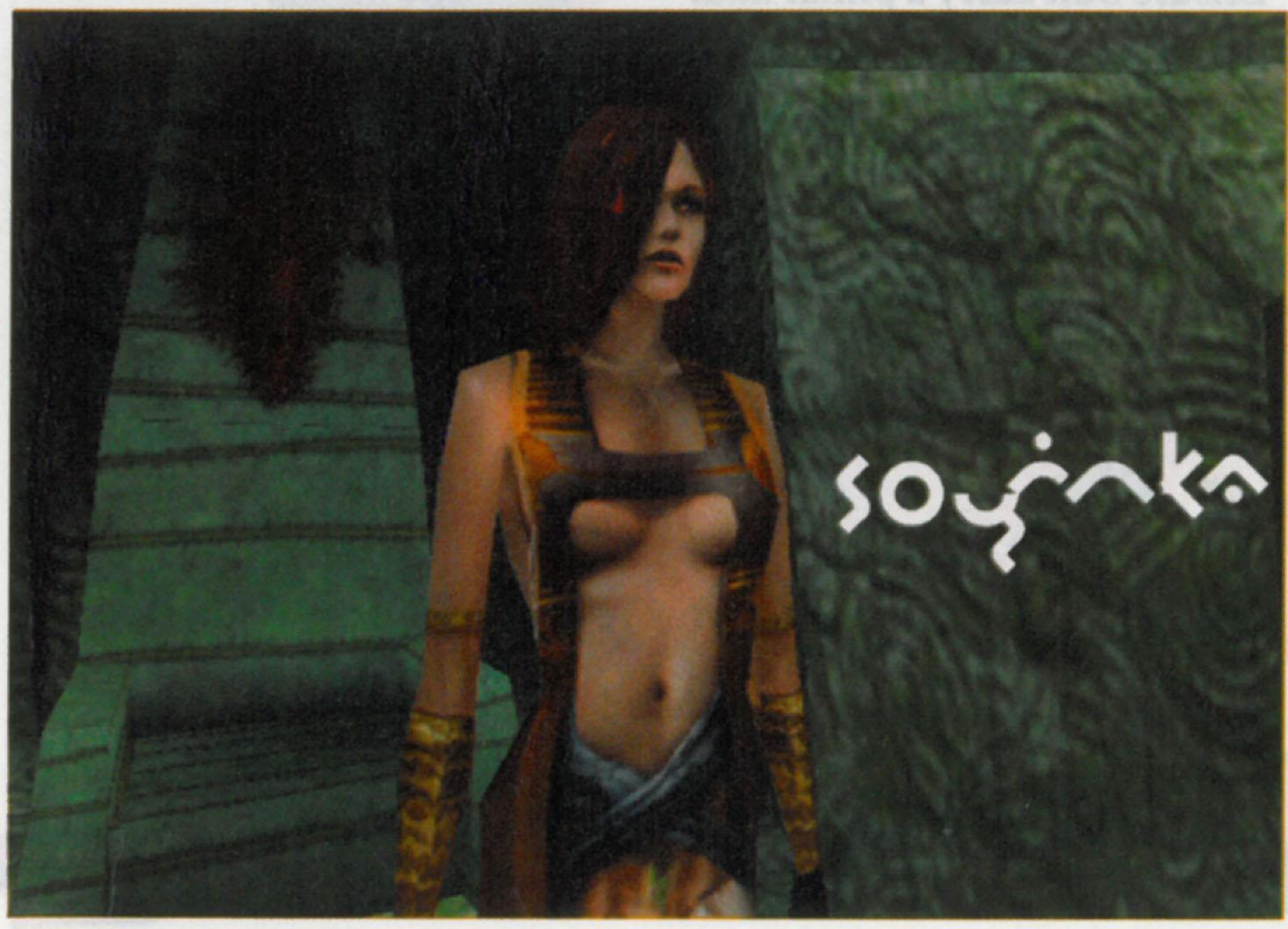
Publishers Association... Larry al nostru este eroul unor escapade sălbatice, în care încearcă să convingă fetişcanele să se culce cu el. Tematica abordată este îndeosebi adultă, dar cel mai interesant aspect rămâne distincţia care se face între sexul masculin şi cel feminin. Dacă aţi jucat ultimul episod, v-aţi convins că există o diferenţă flagrantă între Larry şi femeile pe care el le abordează. Pe când iubăreţul nostru arată a orice numai a gigolo nu, tipele sunt la apogeul feminităţii lor. Mai că-ţi vine să crezi că Larry răstoarnă sensul termenilor „sex slab" şi „sex tare", din moment ce, în majoritatea cazurilor se află pe o poziţie de inferioritate. Este Larry feminist? Heh, nu-i deloc departe!

Evoluţia tehnică şi fantasmagorică

Cu greu am putea vorbi despre icon-uri erotice înainte de apariţia 3D-ului şi înainte de evoluţia tehnicii. Trebuia să fii chiar un prepuber cu primele vibraţii pe sub burtică pentru a remarca jucăuşeala mamelară a lui Mai Shiranui, care era cam plată, de altfel. Şi totuşi, azi, între Mai în 2D şi cea în 3D, pe care o preferaţi? Lăsând la o parte ataşamentul aproape senil pe care-l avem pentru „joculeţele vechi şi bune", 3D-ul a contribuit puternic la întărirea forţei erotice a jocului video. În fond, poţi omorî toţi monştrii dintr-un nivel, poţi rezolva cele mai grele puzzle-uri, tot mascul rămâi, sensibil până-n măduvă la cele mai rudimentare rotunjimi care-ţi apar pe ecran!

Toţi bărbaţii sunt porci!

Dar, înainte de a ajunge la o modelare corectă a anumitor forme naturale, era nevoie de nişte timp şi ceva antrenament, iar apariţia CD-ROM-ului a adus fericirea multor jucători pasionaţi, cu ajutorul video-urilor. Cum să nu te gândeşti la **Night Trap**?! Este vorba despre un film de 1h30min, a cărui acţiune se desfăşoară simultan în opt încăperi ale unei case, jucătorul trebuind să vizualizeze fiecare zonă, trecând de la o cameră la alta şi să supravegheze discuţiile între diferiţii protagonişti. Scopul jocului era acela de a activa capcane la momentul oportun ca să surprinzi hoţii. La apariţia sa, jocul a şocat unele persoane mai conservatoare prin realismul său şi prin faptul că se puteau vedea fete îmbrăcate sumar în direct, de exemplu, dezbrăcându-se în baie, ca Dana Plato, care juca rolul surorii mai mari a lui Arnold şi







Willy. De altfel, în afara acestui joc, fata a rămas încorsetată în roluri cam dezbrăcate în filme de mâna a doua. În fine, dat fiind că nu e chiar dezagreabilă la privit, jocul merita cumpărat chiar numai datorită prezenţei ei şi pentru latura de cult pe care o puteau dobândi unele scene. În momentul în care acţionezi o trapă, cinematica se schimbă şi ni-l arată pe băiatu' rău prins. Fetele se plimbă în ţinute scurte şi nu le pică fisa că un nenea rău, îmbrăcat în negru stă la mai puţin de un metru în spatele lor. Progresia este foarte lentă, apar pagini peste pagini de note, pe care este marcată ora exactă a fiecărei acţiuni. În ciuda scenelor „hot", jocul nu a fost interzis la vremea respectivă... nu uitaţi că toate acestea se întâmplau în 1993, moment în care **Night Trap** a instaurat un adevărat voyeurism în domeniul jocurile video. Nu are aproape nimic care să ţină de gaming, plăcerea de a controla, de a fi stăpânul personajelor nu apare deloc.

Dacă **Phantasmagoria I** şi **II** (Sierra) sunt recunoscute prin gore-ul lor, cel de-al doilea episod îşi aduce tributul faţă de Eidos. Păi, în momentul în care dai ratingul „mature" unui joc pentru adulţi plin de violenţă, ce te mai costă să adaugi un pic de sex? În aceeaşi perioadă, sexul a apărut sporadic în industria jocurilor. **Sexy Parodious**, versiune parodie a unui shooter care era deja o parodie în sine, nu oferea decât câteva ecrane sexy, nu prea şarmante.

Romantic şi sexos

Mult mai plăcut, ne putem chiar amuza cu romantisme în jocuri care iniţial nu erau prevăzute să aibă acest efect. Quantic Dream ne-a făcut o demonstraţie interesantă în al lor **Nomad Soul**, apărut în anul 2000 pe PC şi Dreamcast. A fost momentul în care french-lovers s-au preocupat să aducă la transpiraţie universul **Nomad Soul**, nu numai prin prezenţa câtorva cluburi de noapte sau sex-shop-uri (Duke Nukem o făcuse deja), ci îndeosebi printr-o relaţie de fuziune între erou şi prietena lui, într-o scenă greu de uitat care apărea chiar la începutul jocului. Odată ajuns acasă, ai surpriza să te trezeşti cu tânăra atârnându-ţi de gât şi să o acoperi cu sărutări pătimaşe. Neliniştită de dispariţia sa, ea îşi exprimă eliberarea antrenându-l pe mascul într-o întâlnire amoroasă. În acest moment, jocul lasă loc intimităţii celor doi porumbei... Alte nuanţe de romantism le descoperim în RPG-uri, drept pentru care vă anunţ de pe









acum că aici aveţi doar o gustărică la continuarea articolului din numărul viitor. Prin definiţie, RPG-ul permite relaţii de mare anvergură, lucru foarte practic pentru înaintarea şi evoluţia pe etape a eventualelor amoruri între protagonişti. Cum să nu te gândeşti la scena care prefigurează atacul final din **Final Fantasy VII**? Înaintea ultimei lor lupte, de care depinde întreg destinul omenirii, Cloud şi Tifa sunt singuri în noapte. Nu se aude nici o muzică, doar sunetul vântului care suflă peste pământul arid. Cloud este tulburat de dispariţia lui Aeris, dar Tifa nu se gândeşte decât la un singur lucru: să-şi petreacă aceste momente împreună cu Cloud, care poate sunt ultimele din viaţa lor. Ce s-a întâmplat în acea noapte? Atitudinea confuză a lui Tifa a doua zi dimineaţa pare să dea un anumit tip de răspuns. Alte jocuri de acelaşi gen amestecă mult mai direct relaţiile amoroase. **Grandia II** este chiar foarte bogat din acest punct de vedere, **Final Fantasy VIII** şi făcut chir un logo din aşa ceva (Squal înlănţuind-o pe Linoa), iar **Final Fantasy X**, al cărui erou, Tidus, ne povesteşte despre evoluţia sentimentelor sale pentru Yuna. Dar, repet, vom vedea mai pe larg cu stă sexu' în RPG-uri în ediţia viitoare.




Şi Miss Croft?

Că ne place sau nu, nu avem cum să nu recunoaştem sex-appeal-ul Larei Croft, marcat de apariţia fenomenului **Tomb Raider**. În 1996, Toby Guard şi echipa de la Core Design realizează un adventure 3D de o rară complexitate şi care are drept protagonistă o eroină al cărei succes va depăşi orice imaginaţie. Lara a fost smulsă imediat din cadrul său original, jocul, ca să fie portată în filme (Angelina Jolie), babe pe la diferitele târguri, vedetă de reclame TV, ca să nu amintesc decât câteva dintre nenumăratele sale apariţii în faţa publicului larg. Maşinărie de marketing teribil de eficace timp de mulţi ani, Lara a căzut apoi într-o uitare meritată, din cauza calităţii mediocre a jocurilor din seria **Tomb Raider**. Potrivit Eidos, succesul lui **Tomb Raider** s-a datorat unui personaj surprinzător, picat ca o bombă în mediul ultra masculin al jocurilor video. Chiar şi perioada apariţiei acestui meteor feminin de pixeli a fost propice: mişcarea Girl Power cutremura Anglia, şi trăsăturile de caracter ale Larei (nobilă, mândră şi aventurieră) se potriveau de minune. Paradoxal, imaginea care a eliminat frontierele virtualului în anii '90 a fost o frumoasă brunetă cu piept proeminent. De la Pac Man, care a apărut pe coperta revistei Times în 1980, se poate spune că avem de-a face cu o evoluţie evidentă. Declinul Larei (cel puţin până la **Tomb Raider: Legend**, despre care nu ne putem pronunţa fiind încă foarte proaspăt) arată, în orice caz că faptul de a fi sexi nu ajută un joc slab, cu excepţia unei surprize, cum s-a întâmplat acum aproape 10 ani. Eh, în zilele noastre cine mai poate fi prins în mrejele unei vulgare perechi de sâni?

(continuarea în numărul viitor)

SINU' LUI AVRAM
cipri@pcgames.ro




Heroes of
Might & Magic V





Este foarte greu să apreciezi un astfel de joc absolut obiectiv. Mai ales dacă ţi-ai petrecut jumătate din viaţă pe plaiurile fantastice ale predecesorilor săi, aruncând cu foc şi pară după dragoni, călărind creaturi infernale sau dezlegând ghicitorile sfinxului. **3DO a murit, trăiască Nival! Ruşilor li s-a dat mână liberă să-şi etaleze creativitatea, şi se pare că celor de la Ubisoft nu le-a părut rău. Heroes V a apărut, în sfârşit, după o serie de scandaluri cu comunitatea de fani, iar acum avem şansa să vedem la ce nivel se ridică.**

Să aberăm puţin...

Mai ţineţi minte când vă spuneam că jocul a fost amânat la cererea fanilor? Pentru prima dată în istoria gaming-ului, comunitatea a făcut grevă generală, Ubisoft văzându-se nevoită să mute data de apariţie. De ce? Pentru că rezultatele beta-ului au fost cât se poate de dezastruoase. Ce-i drept, un beta nu înseamnă un joc terminat, finisat şi lăcuit, însă, într-o mare măsură, un beta reflectă exact gameplay-ul produsului final. În acest caz, lumea nu a prea fost mulţumită. Cei de la Nival aveau, din spusele unei anumite categorii de jucători (testerii versiunii finale închise de beta), niscaiva fumuri prin căpăţâna lor moscovită, considerându-şi bebeluşul undeva, pe culmile perfecţiunii. Heh. Nu există joc perfect. Şi probabil nu va exista niciodată. Pâinea noastră, a redactorilor de jocuri, este să arătăm cu degetul spre greşelile altora (mai mult sau mai puţin obiectiv, suntem doar şi noi oameni), iar prezenţa unui joc perfect ne-ar fura, practic, jucăria. Drept pentru care mă bucur nespus că **Heroes V** nu este un joc perfect. Cu toate acestea, nu este nici măcar ceea ce am aşteptat de la el. Surprinzător, e un joc bun care respectă tradiţia a două dintre capetele de afiş ale francizei: **Heroes II** şi **Heroes III**. Recunosc din start, mă aşteptam la o dezamăgire catastrofală, nu neapărat pentru că producătorii sunt la începuturile aventurii lor în domeniul TBS-urilor, ci ca urmare a trendului pieţei de a asimila jocuri din ce în ce mai simple. Mai exact, dacă e prea complex, nu se vinde. Dacă e prea simplu şi poate fi terminat cu brio şi de un puştiulică ridicat proaspăt de pe oliţă, ajunge în charturi. Nu-mi doream nicicum ca o generaţie întreagă de jucători, care au mâncat practic **Heroes** să fie dezamăgiţi. **Heroes** a însemnat strategie, tactică, imaginaţie bogată, micromanagement economic... şi multe altele. Fiecare element din compoziţia acestei salate îşi avea rolul său, bine definit, drept pentru care înlocuirea unuia sau a altuia duce la artificialitate. Partea rea e că **Heroes V** migrează, uşor, spre jucatorii casual, printr-un sistem de combat niţel simplificat, însă partea bună e că păstrează suficiente elemente pentru a le oferi şi gamerilor hardcore câteva ore (zeci de ore) bune de TBS de calitate. De ce zic partea rea? În general sunt de acord cu "şansa" oferită de producători jucătorilor casual. De ce nu? Nimeni nu se naşte cu mouse-ul şi tastatura în mână. Nu toţi au timp să stea 10-20 de ore pe zi frământând un joystick. Unii mai şi lucrează (paradoxal, în România!). Mai mult decât atât, dacă asta înseamnă bani în plus pentru un producător (şi implicit



STEAG ROŞU? Eşti de la Dinamo, cumva?

Academy

Gremlin (Master Gremlin)



Creaturi mici cărora le curge prin vine sânge demonic, gremlinii au rămas, spre deosebire de orci, vasali ai stăpânilor lor. Fiind slabi, folosesc atacuri de la distanță.

Stone Gargoyle (Obsidian Gargoyle)



Statui aduse la viață prin intermediul magiei, acestea au fost create pentru a proteja locații importante din sudul Ashan-ului.

Iron Golem (Steel Golem)



Create și animate prin puterea magilor, aceste creaturi sunt extrem de rezistente împotriva oricărei forme de atac ofensiv. În același timp sunt foarte lente.

Mage (Arch Mage)



Magii sunt conducătorii societății academice, ei neintrând în luptă decât dacă nu au încotro. Sunt foarte lenți și slabi, însă sunt dotați cu puternice magii ofensive.

Djinn (Djinn Sultan)



Djinnii sunt spirite străvechi ale elementelor, pe care magii îi chemă în ajutor pe câmpul de luptă. Odată ajuns în bătălie, un djinn nu se retrage niciodată.

Rakshasa Rani (Rakshasa Raja)



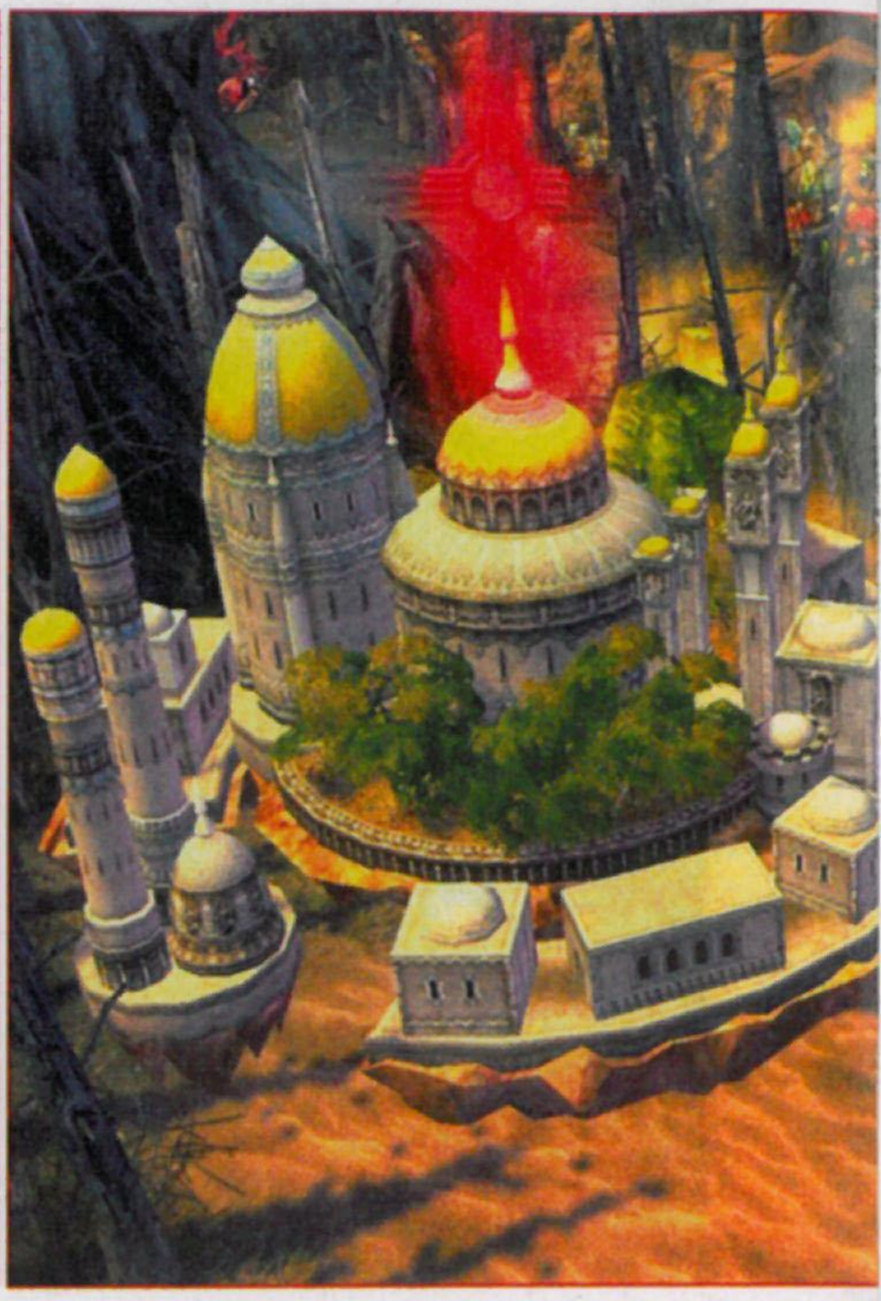
Străvechi conducători ai lumii spiritelor, aceste creaturi au fost cândva venerate de o societate sudică ce a dispărut cu foarte multe decade în urmă.

Colossus (Titan)



Titanul este cea mai mare creație pe care un mag visează să o facă. Metodele sunt identice cu cele folosite în crearea golemilor, însă la o scala mult mai largă.





pentru publisher), de ce nu? Însă, marea problemă este că genul TBS, prin definiție, a fost gândit încă de la începuturi, să fie hardcore. Să te stoarcă de ultimul strop de rațiune și să îți ofere o satisfacție fantastică atunci când reușești să termini o misiune imposibilă. Exemplu? Foarte simplu. Câți dintre voi ați terminat ultima misiune (la Defending the Reich) din **Panzer General 2** cu Briliant Victory și cu resurse minime din start? Fratelui Ciprian, un as în ale celui de-al doilea Război Mondial pus pe hexagoane, i-a luat ceva vreme. Dar a reușit și a fost extrem de mândru de asta. Și eu. I-am făcut și o bere și sunt nițel gelos, pentru că eu nu am reușit nicicum o asemenea performanță. Mai exact, câți dintre voi ați terminat **Panzer General 2**? Fac pariu că nu mulți. Toate aceste lucruri fac din genul de față o specie rară a industriei ludice, dacă vreți, un gen pentru bătrâni. Imaginați-vă vara, în parc sau la scara blocului, cum bunicii se adună și joacă șah ore în șir. Asta înseamnă să fii fan TBS, și să fii dedicat genului. Nu poți modela șahul pentru jucătorii casual, la fel cum nu poți modela TBS-ul pentru ei. Asta ar însemna să distrugi genul.

From Russia with love

Înapoi la joc. Nival a reușit, cumva, să păstreze principiile lui **Heroes V** în ritm cu întreaga franciză. Bucurie mare. Avem același erou pe călutul său zburdalnic, avem aceleași armate colorate, trebuie să culegem aceleași comori, bombonele și pietricele împrăștiate prin ținut, și trebuie să explorăm aceleași hărți pline de surprize. Minunat. Falnicul nostru erou va crește ca un pui de dac, îmbunătățindu-și abilitățile, învățând noi și noi skill-uri și oferind protecție din ce în ce mai mare armatei subordonate. Resursele sunt folosite la ridicarea

Timeline

Heroes I

Deschizătorul unei francize ce avea să supraviețuiască până în prezent, **Heroes of Might and Magic** este, și acum, jucat cu plăcere de veteranii genului și de nostalgici. Ceea ce acum ni se pare un TBS rudimentar era, în anul apariției sale, o revoluție. O poveste plasată pe un continent fantastic, a cărui istorie ne-ar lua probabil zeci și zeci de pagini pentru a o studia, un gameplay ce promitea multe și care lăsa, parcă, să se întrevadă succesul ce avea să vină, precum și un feeling tactic excepțional, toate acestea au făcut din **Heroes I** un titlu de calibru. Chiar dacă nu a fost ceva spectaculos, a prins foarte mult la public prin ceea ce astăzi noi numim, reluctant, factorul "fun". Și care e din ce în ce mai rar.



Heroes II

Cum seria aceasta a început să își câștige fani prin toate colțurile lumii, producătorii au decis că ar fi timpul pentru o continuare. În opinia multora, **Heroes II** și-a depășit faimosul succesor la foarte multe aspecte – ce-i drept, opiniile sunt împărțite. Ceea ce contează e că a fost un titlu de referință atunci, precum este și în prezent. Dotat, ulterior, cu una bucată add-on ce a făcut exact ceea ce trebuia să facă, adicătelea să diversifice misiunile, **Heroes II** s-a bucurat și se mai bucură de o longevitate superbă, pe care aș dori-o multor jocuri frumoase, dar uitate undeva în umbra diverselor hype-uri. Editorul de hărți cu care era dotat titlul au făcut toate treburile mult mai ușoare.



Heroes III

Am ajuns și la acest nume. Cel mai vestit și mai apreciat reprezentant al francizei. **Heroes III** mai este jucat și astăzi, atât la modul casual, fiecare la el în apartament cu o bere în mână, cât și la nivel profesionist. Turnirurile se desfășoară în mod regulat de ani buni de zile pe Tournament of Honor, prin intermediul MSN și este, într-adevăr o





castelelor şi la recrutarea unităţilor – toate acestea vi se par cunoscute? Şi mie. Cele şase facţiuni ce bocesc după management, subquest-urile multiple ce oferă diversitate unei singure hărţi, o sumedenie de inamici care ne pun, mai mult sau mai puţin, beţe în roate, un univers complet nou, toate acestea fac din **Heroes V** un joc surprinzător de complex. La câtă complexitate are în el, mă bucur că e TBS. Dacă era real-time, mă aruncam direct în Criş! **Heroes V** vine tapat cu o turmă destul de interesantă (şi diversificată, în acelaşi timp) de eroi, fiecare cu abilităţi proprii, fiecare specializat într-un anumit domeniu. Spuneam mai sus că avem la dispoziţie şase facţiuni jucabile diferit, fiecare dintre acestea amintind, într-un mod sau altul, de jocurile precedente. Cum nu se putea altfel (a se citi ruşine ţie, Nival, pentru lenea ta slavonă!), avem de-a face şi cu o grămadă de omisiuni în ceea ce priveşte acest aspect al facţiunilor; de exemplu, lipseşte cu desăvârşire tabăra barbarilor, cu ai săi Behemoths (una dintre cele mai puternice unităţi din **Heroes III**), cu toate că, storywise, la un moment dat, pe parcursul campaniei, unul dintre eroi îl aminteşte în treacăt pe Crag Hack, legendarul barbar a cărui poveste o descoperim în add-on-ul **The Shadow of Death**. Păcat. Stronghold era castelul meu preferat. În afară de aceste mici-mari omisiuni, producătorii au îndesat în universul jocului cam toate arhetipurile fantasy cu care fanii au fost obişnuiţi până acum: elfi, undeads, demoni, vrăjitori, cavaleri în armuri strălucitoare – toţi se regăsesc şi se pupă pe obraz în **Heroes V**. Fiecare facţiune este blagoslovită cu cohorta sa de eroi coloraţi, unităţi şi strategii de abordare specifice, şi, chiar dacă, în principiu, gameplay-ul este similar, indiferent cu care facţiune

plăcere să vezi o comunitate mai vie ca niciodată care păstrează această comoară şi o ridică la locul de cinste pe care îl merită.



Heroes III nu ar fi fost nimic din ceea ce este el astăzi fără această comunitate plină de imaginaţie, care a reuşit să perpetueze viaţa acestui joc prin diverse creaţii de profil, hărţi, mo-duri, campanii, până la faimosul In The Wake of Gods.

Heroes IV

Niciodată nu voi înţelege de ce acest titlu trezeşte suspiciuni. E probabil din cauza trend-ului. Se trezeşte un idiot să spună o prostie, iar ceilalţi idioţi se iau după el ca turma de oi după ciobanul nespălat. Ce-i drept, succesul moderat al lui **Heroes IV** a fost datorat, probabil, modificărilor majore aduse în fizica jocului, totul pornind de la decizia cel puţin ciudată de a distruge cu desăvârşire continentul Erathia, în favoarea unei lumi cu totul noi. Într-un fel, a fost o mişcare bună. Într-un alt fel, nu. Cu toate acestea există mulţi care apreciază acest joc la adevărata lui valoare şi nu se iau doar după vorbe aruncate în vânt. Suportat de două add-on-uri puţintel cam grăbite, la drept vorbind, **Heroes IV** este jucat şi acum în concursuri.



Heroes V

... Şi iată-ne ajunşi în zilele noastre. Vechiul producător al francizei s-a stins din viaţă, iar Ubisoft a profitat de ocazie pentru a pune mâna pe licenţa Might and Magic. Nival şi-au pus la dispoziţie talentele de producători, şi uite aşa a apărut **Heroes V**. Un joc bun, fără îndoială, ce pare a respecta tradiţia impusă, de mult, de 3DO, însă un joc ce miroase de la o poştă a produs nefinisat. De ce atâta grabă? Nu ştiu. Cert este că, dacă mai aveau ceva timp (şi chef de muncă), puteau face ceva cu mult mai bun. Eh, nu-i bai, nimic ce nu poate rezolva un patch. Sau două. Sau un add-on. Singurul lucru pe care momentan îl regret, exceptând bug-urile, e lipsa editorului de hărţi.

Dungeon

Scout (Assasin)



Proaspăt aduşi din templu, asasinii îşi urmează testul practic pentru a reuşi să urce în rang în cadrul societăţii.

Blood Sister (Blood Fury)



Aceste servitoare ale Dragonului Întunericului posedă arte marţiale asemănătoare cu cele ale sylvienilor, însă mult mai rapide şi mai ucigătoare.

Minotaur Slave (Minotaur Guard)



În societatea dungeon-ului, minotaurii sunt folosiţi pe post de sclavi pentru a duce la bun sfârşit cele mai degradante şi mai grele munci.

Dark Rider (Dark Champion)



Cavaleria armatei dungeonului. Asemenea paladinilor, se simt mai confortabil atacând de la distanţă cât mai mare, câştigând astfel teren şi damage în plus.

Hydra (Deep Hydra)



Împreună cu dragonii negri, hydrele sunt cei mai bătrâni locuitori ai subteranului din Ashan. Erau aici când dark elfii au ajuns, şi au început să îi tolereze.

Shadow Witch (Shadow Matriarch)



Aceste vrăjitoare şi-au dedicat întreaga viaţă lui Malassa, drept pentru care au primit puteri supranaturale, putând incinera inamicii de la distanţă.

Shadow Dragon (Black Dragon)



Fiii şi fiicele lui Malassa, aceşti dragoni păzesc, de obicei, intrările în Labirintul Umbrelor. Unii dintre ei îi ajută pe dark elfi, contra unor secrete nespuse.

Haven

Peasant (Militia Guard)



Cel mai simplu tip de infanterie al castelului. Slabe, însă numeroase, aceste trupe produc bani pentru stăpânul lor şi pot dezorienta inamicii în mélée combat.

Archer (Marksman)



Luptători cheie pe câmpul de luptă, arcaşii sunt folosiţi eficient pentru a slăbi rândurile inamicului înainte ca acestea să ajungă în raza de mélée.

Squire (Knight)



Una dintre cele mai importante unităţi ale Griffin Empire, aceşti infanterişti pot susţine şarjele inamice, permiţând unităţilor mai versatile să facă manevre pe câmpul de luptă.

Griffin (Royal Griffin)



Cele mai rapide trupe din armata castelului, griffinii excelează la atacuri fulgerătoare, folosindu-se de abilităţile lor speciale pentru a măcina trupele inamice.

Priest (Inquisitor)



Păstrătorii credinţei din rândurile imperiului, preoţii nu ezită să intre în luptă pentru a-i pedepsi pe toţi cei care ameninţă pacea.

Cavalier (Paladin)



Folosindu-se de armura lor grea şi de forţa năucitoare a loviturilor lor, aceste trupe de elită reprezintă cei mai puternici gardieni ai imperiului.

Angel (Archangel)

Binecuvântaţi cu puterea supremă a învierii, aceste creaturi ale luminii sunt cei mai puternici reprezentanţi ai imperiului. Forţa lor este devastatoare.

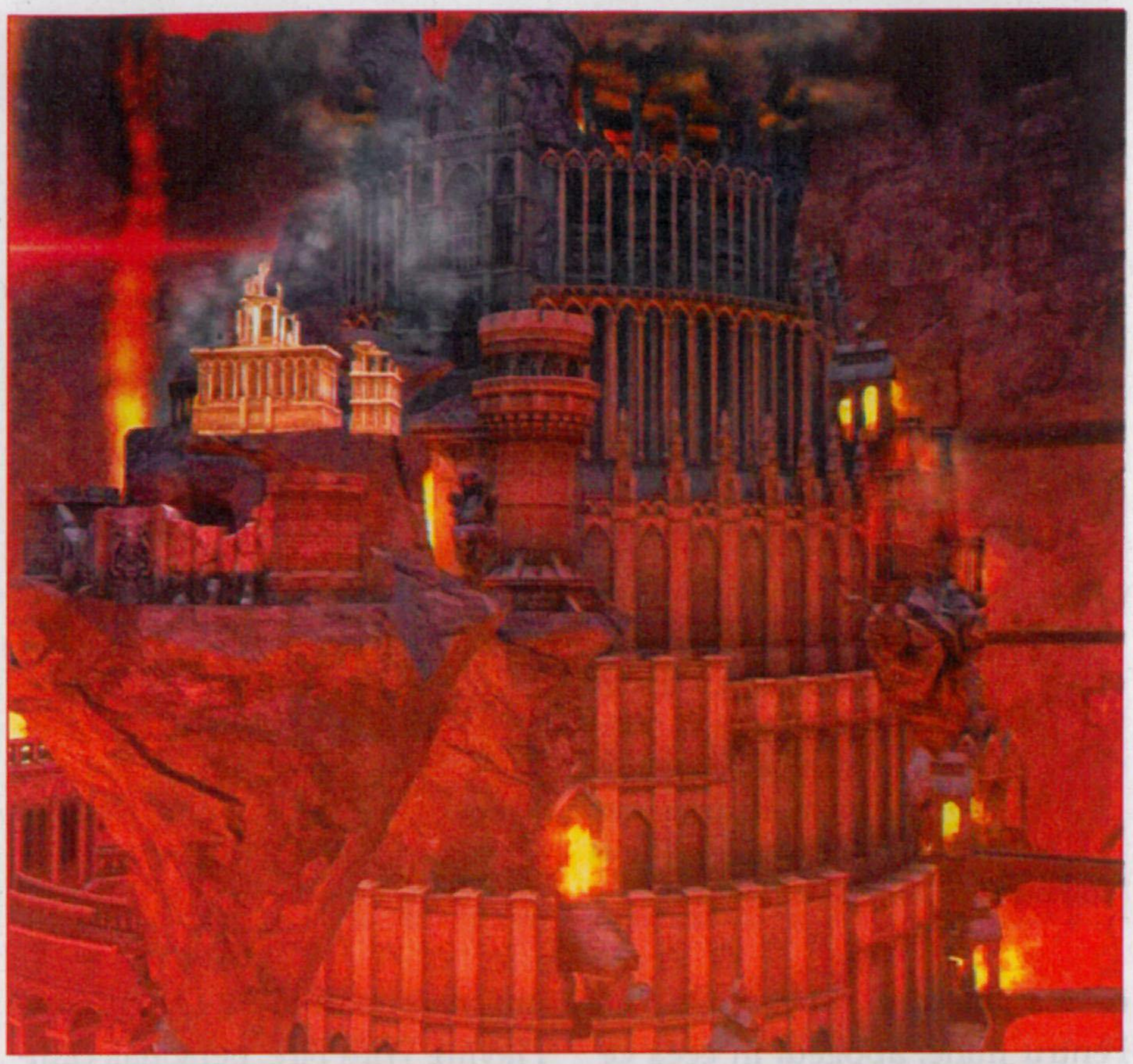


am juca, există o sumedenie de diferenţe de ansamblu, de stil, sau de preferinţe. De exemplu, armatele demonice (mai exact eroii lor) câştigă abilitatea de a summona noi armate pe câmpul de luptă, fapt ce le conferă un net avantaj numeric. În acelaşi timp, eroii undead transformă un anumit procent din armata distrusă în skeletons, ba mai mult, la sfârşitul fiecărei bătălii ei pot reînvia un mic număr din trupele pierdute în luptă, o abilitate asemănătoare cu Ressurection (Light Magic Skill) din **Heroes IV**. Toate aceste nuanţe nu sunt mult prea diferite de ceea ce au avut de arătat jocurile precedente, însă **Heroes V** introduce o grămadă de skill-uri şi abilităţi noi, oferindu-ne posibilitatea de a avea mai multe decizii în ceea ce priveşte dezvoltarea eroului, jocul căpătând astfel niscaiva elemente de roleplay. Îţi poţi specializa eroul pe combat, dezvoltându-i, lui şi armatei sale, capacităţile de a se descurca mai bine pe câmpul de luptă, sau îl poţi specializa pe magie, câştigând astfel tot soiul de şmecherii ce te ajută să castezi vrăjile la un preţ redus, sau să le transformi în mass/area of effect spells. Totul depinde de stilul de joc al fiecăruia dintre noi. Păcat de interfaţa jocului şi de cantitatea redusă de informaţie ce se regăseşte în manual. Adicătelea foarte multe unităţi posedă o serie de abilităţi care nu sunt explicate niciunde, nici măcar fratele Cantemir, cu a sa vastă bogăţie intelectuală, nu le-ar dibui sensul. De exemplu, abilitatea "enraged", găsită la foarte multe unităţi – cu ce dumnezeu se mănâncă? Până mi-am dat seama, mi-am stors ultimii neuroni neinfectaţi cu alcool. Ar fi trebuit ceva mai multă atenţie asupra acestui aspect, nu de alta, dar foarte mulţi dintre noi au obiceiul de a răsfoi manualul jocului din scoarţă în scoarţă. Şi rolul unui manual este acela de a explica vulgului o sumedenie de aspecte ce nu sunt explicate in-game. Mă rog. Câteva artefacte "speciale" nu sunt nici ele binecuvântate cu vreo descriere sănătoasă a abilităţilor lor, ca şi cum faptul că un nume pompos, cu "of the Obliterator" în coadă, ar fi suficient pentru o sabie să fie folosită. Degeţelul meu se îndreaptă iar spre Nival şi spre lenea slavonă de care vă spuneam anterior. Nu de alta, dar s-a propagat fur-





CIOCANUL ĂLA nu mi se pare prea prietenos...



tunos şi pe plaiurile mioritice şi pline de zel ale românilor, transformându-i, peste noapte, dintr-o naţie muncitoare, care se ţinea de promisiuni şi care nu întorcea armele împotriva aliaţilor pe câmpul de luptă, în ceea ce suntem azi. Mâncători de lebede.

Surprize, surprize...

Din fericire, vom avea suficient de mult timp pentru a ne da seama ce fac diversele abilităţi neexplicate pe parcursul jocului, deoarece **Heroes V**, spre deosebire de numeroase alte titluri "moderne", oferă zeci şi zeci de ore de joc. Miezul jocului constă în cele şase campanii, care creează practic întreaga poveste a acestuia (cam subţire povestea, vom discuta imediat despre ea), campanii interconectate şi care pot fi activate pe măsură ce progresăm în joc. Fiecare campanie deţine câte cinci misiuni, fiecare misiune putând dura mai mult de două ore de joc, în funcţie de stilul fiecăruia. Dacă sunteţi ca mine, maniaco - depresiv - obsedat de **Heroes** şi dacă vă place să controlaţi absolut totul pe hartă, să nu rămână cumva o mină în posesia adversarului sau vreo comoară uitată într-un colţ, atunci **Heroes V** vă poate ţine până la 50-60 ore în faţa calculatorului doar cu campania singleplayer. Fiecare campanie ne oferă suficient de mult timp pentru a ne delecta şi obişnui cu toate facţiunile prezente în universul jocului, povestea ce se înfiripă fiind prezentată prin intermediul unor cut-scenes decente, lucru ce ar trebui să vă ţină în faţa monitoarelor şi în momentele cheie, când vă loviţi de o misiune ceva mai dificilă sau când monotonia începe să pună stăpânire pe voi. Ziceam despre story



REGATUL MEU, nici pe un cal unicorn nu l-aş da.

Inferno

Imp (Familiar)



Mici creaturi înaripate, de obicei prezente în grupuri foarte mari, Impii sunt o adevărată bătaie de cap pentru orice erou inamic, deoarece îi fură acestuia mana.

Succubus (Succubus Favorite)



Singurele unităţi ranged din cohortele demonice, succubi au unica abilitate de a retalia împotriva altor atacuri ranged, fapt pentru care mulţi ezită să le provoace.

Horned Demon (Horned Overseer)



Cea mai elementară parte a infanteriei demonice, aceste creaturi pot rezista multor asalturi inamice, mulţumită numărului lor impresionant.

Pit Fiend (Pit Lord)



Cei mai titraţi luptători din trupele Inferno, aceşti monştri au posibilitatea de a folosi vrăji ofensive în timpul luptei, decimându-şi adversarii.

Hell Hound (Cerberi)



Aceşti dulăi infernali sunt vârful de lance al infanteriei. Atacurile lor devastatoare pot pune deseori capăt unei bătălii, însă sunt creaturi fragile şi nu fac faţă unei bătălii îndelungate.

Devil (Arch Devil)



Reprezentanţii haosului în ţinutul Ashan, diavolii au acces la universul infernal, drept pentru care se pot teleporta oriunde pe câmpul de luptă.

Hell Stallion (Nightmare)



Aceşti armăsari infernali au o asemenea reputaţie de a fi neiertători pe câmpul de luptă, încât până şi cei mai puternici inamici pot fugi de panică la vederea lor.

Necropolis

Skeleton (Skeleton Archer)



Infanteria de bază a armatei Necropolisului, skeletonii reprezintă o unitate slabă, ce compensează prin numărul impresionant, mereu în creştere.

Ghost (Spectre)



Unităţi rapide, cu forme necorporale, aceste fantome au abilitatea de a fura mana oponentului. În plus, pot provoca multe pierderi adversarului.

Lich (Arch Lich)



Lich sunt foşti vrăjitori puternici care au încercat să evite moartea, la un cost teribil. Abilitatea lor de a suge viaţa din adversari este temută de toţi.

Wight (Wraith)



Suflete blestemate pe vecie, însetate de răzbunare împotriva a tot ce e viu, aceste creaturi se folosesc de frica adversarilor pentru a câştiga o bătălie.

Zombie (Plague Zombie)



Nişte unităţi folosite excelent în postură defensivă, zombii sunt creaturi foarte viguroase şi pot rezista atacurilor unor creaturi mult mai puternice ca ei.

Vampire (Vampire Lord)



Vampirii sunt nişte războinici puternici şi rapizi. Atacurile lor sunt aşa de rapide încât nimeni nu poate reacţiona împotriva lor.

Bone Dragon (Spectral Dragon)

Cele mai puternice unităţi ale Necropolisului, aceşti dragoni sunt ceva mai slabi decât cei în carne şi oase, însă sunt mai ieftini şi la fel de devastatori.



că e niţel cam subţire. De ce? Pentru mine, apogeul în ceea ce priveşte consistenţa la acest capitol pe parcursul francizei a fost add-on-ul **Heroes III: Armageddon's Blade**. Fiecare poveste de acolo era excelent redată, cu o grămadă de text şi informaţie pentru a înţelege şi accepta fiecare poveste în parte, fiecare erou şi ale sale intenţii în parte. Şi acum îmi revine în minte campania Playing With Fire, personal, campania mea preferată de pe tot parcursul jocului. Ei bine, cei de la Nival nu au acordat o importanţă prea mare unei anumite categorii de jucători de Heroes (din care fac şi eu parte), şi anume aceea a îngurgitatorilor de poveste. Cei cărora le plac pagini şi pagini de texte, intrigi bine explicate, background-uri istorice... Pe scurt, informaţie. Ce avem în **Heroes V**? Avem un imperiu condus de un nenea cu nume de rus, nevastă-sa care, dintr-o dată, îşi descoperă calităţile fantastice de conducător de oşti şi ai cărei hormoni depăşesc, de departe, bombele de testosteron ale puştanilor din cluburile de net, un demon (imbecil) care se îndrăgosteşte de respectiva cucoană (ferească sfântul, Catherine Ironfist s-ar răsuci în mormânt dacă ar auzi ce se petrece), un necromancer supărat pe viaţă care evident vrea să pună stăpânire pe întreg ţinutul (devine deja o obsesie, peste tot în seria **Heroes** avem de-a face cu necromanceri care vor să pună stăpânire pe întreg ţinutul), un nenea de la Green Peace ce vrea să îşi protejeze păduricea, un warlock ce câştigă din ce în ce mai mult prestigiu (lipsă de originalitate, spune fratele Pavel şi arată cu degetul spre campania Vial of Dragon's Blood din acelaşi **Armageddon's Blade**), sau un vrăjitor care vrea să se răzbune pentru nu ştiu ce traume suferite în copilărie. Atât. Chiar dacă poveştile acestea se leagă, oarecum, ele sunt total lipsite de substanţă. Probabil un plot niţel mai cizelat şi mai ramificat ar fi îmbunătăţit calitativ aspectul singleplayer al jocului. Partea bună e că, pe parcursul unei campanii, vom juca cu acelaşi erou, pe care îl vom clădi de la zero cu ce skill-uri vor muşchii noştri (măcar acest aspect a fost lăsat în pace de Nival – sau, hmm, le-a fost lene să îl schimbe?). Lăsând la o parte povestea niţel cam sorbită din telenovelele sud-americane, misiunile în sine sunt destul de bine balansate, interesante la capitolul tactică şi design, în ciuda a numeroase momente dificile (misiunea a treia din campania a doua, ferească-mă Dumnezeu ce m-am chinuit acolo, şi eu şi o cohortă de alţi jucători) sau, de ce nu, plictisitoare. Să nu vă aşteptaţi la o serie de misiuni a căror dificultate creşte gradual. Nici pe departe. Chiar dacă avem de ales dintre trei niveluri de dificultate, misiunile campaniei variază enorm la capitolul provocare. Ideea e că dificultatea unei misiuni vine, de foarte multe ori, din lipsa resurselor de pe hartă, drept pentru care agresivitatea calculatorului nu este nici pe departe singurul lucru care ar trebui să ne îngrijoreze. Aşadar, AI-ul jocului se comportă rezonabil, oferind suficiente provocări pe ultima dificultate, însă este foarte bătut în cap şi previzibil. Exact ca în celelalte jocuri din franciză. Dacă stau bine şi mă gândesc (lucru ce se întâmplă extrem de rar), cele mai bune, mai apreciate şi mai complexe hărţi pentru **Heroes III** şi **IV** au fost create tocmai exploatând previzibilitatea inteligenţei artificiale. Păcat că **Heroes V** nu ne oferă un



BUNĂ ZIUA, unde e cea mai apropiată crâşmă?



CENTRUL ORADEI. În visele mele.







editor de hărţi să ne demonstrăm măiestria. Mda... editor de hărţi. Oare colegii de la Nival încă nu au înţeles că **Heroes III** este jucat şi în zilele noastre tocmai pentru că oferea comunităţii posibilitatea de a-i îmbogăţi conţinutul? De a crea noi şi noi poveşti sau provocări, sub forma a noi campanii user-made, a noi hărţi singleplayer şi multiplayer? Se pare că nu. Sau poate... Le-a fost lene? Tona de bug-uri prezente în joc – what's up with that? Le-a fost lene?

Alte detalii

A apărut şi un patch care repară numeroase bug-uri, şi care introduce, pentru inapţii ce nu pot termina jocul, un easy mode drăguţ ce le va uşura în mod simţitor călătoria prin Ashan. Ei bine, apariţia acestui patch nu a contribuit defel la notarea jocului. De ce? Ideal pentru orice joc ar fi să nu aibă nevoie de patch-uri. Ideal ar fi ca producătorii să îşi cunoască lungul nasului şi să ofere comunităţii un produs finit din prima, nu să se bazeze pe conţinut ulterior, uneori contra cost (a se vedea exemplul nesimţiţilor de la Bethesda), care să acopere urâtele găuri existente într-un produs original. Mă gândesc ce s-ar fi întâmplat dacă Nival şi Ubisoft ar fi lansat jocul atunci când l-au anunţat prima dată, dacă fanii nu le-ar fi expediat meritatele şuturi în partea dorsală. Mă gândesc dacă Nival a mai modificat ceva în acea perioadă, sau a fost doar o mişcare de marketing menită să calmeze comunitatea. Probabil nu voi afla niciodată.

Sylvan

Pixie (Sprite)



Aceste creaturi sunt gardienii imenşilor copaci ce găzduiesc oraşele sylviene. Chiar dacă nu sunt dedicate războiului, nu ezită să îşi apere cu ferocitate casele.

Blade Dancer (War Dancer)



Aceşti elfi au fost antrenaţi încă din copilărie pentru a folosi săbiile, o artă marţială secretă ce durează de generaţii. Se bazează pe rapiditate, nu pe forţă brută.

Hunter (Master Hunter)



Trăind în armonie cu natura şi cu legile sale nescrise, hunterii nu ar omorî nici o creatură vie fără un anumit scop dat. Pe timp de război, sunt de temut.

Druid (Druid Elder)



Druizii sunt preoţii lui Sylanna, dragonul primordial al Pământului. În acelaşi timp, pot fi consideraţi vrăjitorii comunităţii, puterea lor fiind devastatoare.

Unicorn (Silver Unicorn)



Unicornii sunt spirite ale naturii, drept pentru care sunt respectaţi în cadrul comunităţii şi trataţi ca atare. Se spune că, atunci când ultimul unicorn va muri, şi facţiunea Sylvan va muri.

Green Dragon (Emerald Dragon)

Reîncarnarea lui Sylanna, dragonii au o strânsă legătură cu elementul Pământ, drept pentru care sunt protejaţi împotriva vrăjilor de foc.



Treant (Ancient Treant)

Aceste imense şi lente trunchiuri de copac sunt considerate infanteria grea a facţiunii. Starea lor de conştienţă e câştigată datorită relaţiei cu elfii.





IAR M-A DAT AFARĂ nevasta din casă...

De fapt, dacă (din nou) stau bine să mă gândesc (două gândiri profunde la un singur articol!), nici nu mă interesează. E treaba lor, jocul lor, iar dacă acesta mă satisface din perspectivă ludică, nu dau doi bani pe ce se desfăşoară în culise. Cu toate că nu mi-ar strica nenorocitul ăla de editor de hărţi... Mă gândesc că urmează să apară. Dacă nu, **Heroes V** va avea cea mai scurtă viaţă din istoria francizei. În adiţia conţinutului campaniilor singleplayer, frumoşii şi bărbătoşii muncitori de la Nival ne pun la dispoziţie un număr de hărţi stand-alone (hai să le zicem scenarii), fiecare dotat cu conţinut special, precum şi cut-scenes 3D piperate cu o grămadă de voice acting. De asemenea, putem juca hărţile multiplayer împotriva calculatorului şi / sau împotriva colegilor de pahar, fie prin LAN, fie în Hot Seat, fie prin intermediul serviciului online pus la dispoziţie de Ubisoft. Ţinând cont de stilul caracteristic genului, **Heroes V** încearcă să ofere, la acest capitol, câteva alternative pentru a "grăbi" puţin timpul de joc, ture pe timp, dueluri hero vs. hero, precum şi deja faimosul "ghost mode". Adicătelea, mai exact, în ghost mode vom avea la dispoziţie o serie de unităţi fantomă ce pot fi controlate de-a lungul turn-ului adversarului şi cu care ne vom putea "juca" cu resursele şi unităţile oponentului, însă cel mai important rol al acestora este... umplerea timpului. Mai exact să nu ne plictisim în timp ce adversarul îşi stoarce creierii. În ceea ce priveşte duelul, e foarte simplu, doi eroi de level mare se vor ciondăni pe câmpul de luptă direct, fără "chinul" de management – o tentativă de a introduce opţiuni de quick multiplayer. Pe mine, unul, nu m-a prea mulţumit acest lucru, descoperind aici tentativele instinctuale ale celor de la Nival de a sucomba în genul lor preferat, TBT. Nope. **Heroes** trebuie să fie în principiu un joc de strategie, drept pentru care voi prefera mereu un multiplayer clasic. Avem de-a face cu multe probleme legate de conectivitate – serviciul Ubisoft dând nişte rateuri monumentale – însă toate acestea vor fi rezolvate cât mai curând posibil, conform promisiunilor.



Combat-ul, pe scurt

Când nu ne petrecem timpul explorând harta, ne vom afla în combat. O foarte mare parte a timpului o vom petrece măcelărind trupe inamice, toate acestea desfăşurându-se într-un stil oarecum clasic, cu mici modificări. Ce-i drept, totul e ca în **Heroes**. De o parte – armata ta, de cealaltă adversarul. Totul se desfăşoară pe ture (mulţam lui Dumnezeu din nou pentru că nu au introdus sistemul de combat din **Final Fantasy** într-un TBS), însă combatul în sine va rula de acum pe principiul iniţiativei. Dacă vă aduceţi aminte, în franciză, unitatea cu cel mai mare speed, lovea prima. Ei bine, acum totul ţine de iniţiativă. Cu un anumit morale boost, poţi ajunge până la momentul în care o unitate loveşte de două ori. În plus, existenţa skill-ului Tactics la începutul fiecărei bătălii, precum şi a ordinii în care unităţile prezente în luptă vor acţiona, simplifică foarte mult lucrurile şi cam "taie" din pofta de hardcore a jucătorilor. Combat-ul a devenit extrem de simplu şi nu mai dă aceleaşi (plăcute) bătăi de cap ca în **Heroes III**. Păcat.

Pa şi pusi

Heroes V este un joc foarte bun. Nu excepţional, nici referinţă în domeniu. Însă trebuie să recunosc că Nival a făcut o treabă bună într-un timp extrem de scurt, şi, chiar dacă mai îmi place să mă leg de ei niţel din când în când, au dat dovadă de profesionalism. **Heroes V** va satisface sper gusturile vechilor jucători, precum şi pe ale celor noi, deopotrivă. Nu m-am aşteptat la mai mult, ci la mai puţin. Se pare că e bine să fii un pic pesimist... Poţi avea surprize plăcute.

PAOLO ALCOELHO
paul@pcgames.ro



Punctaj
HoMM V



PRODUCĂTOR	Nival
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft România
PREŢ	cca. 90 RON
VÂRSTĂ	de la 14 ani

PRO & CONTRA

- + sunet excelent
- + realizare per ansamblu
- − combat destul de simplificat
- − lipsa editorului de hărţi

Grafică	88%
Sunet	90%
Gameplay	84%
Atmosferă	85%
Multiplayer	80%

86%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2,4 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

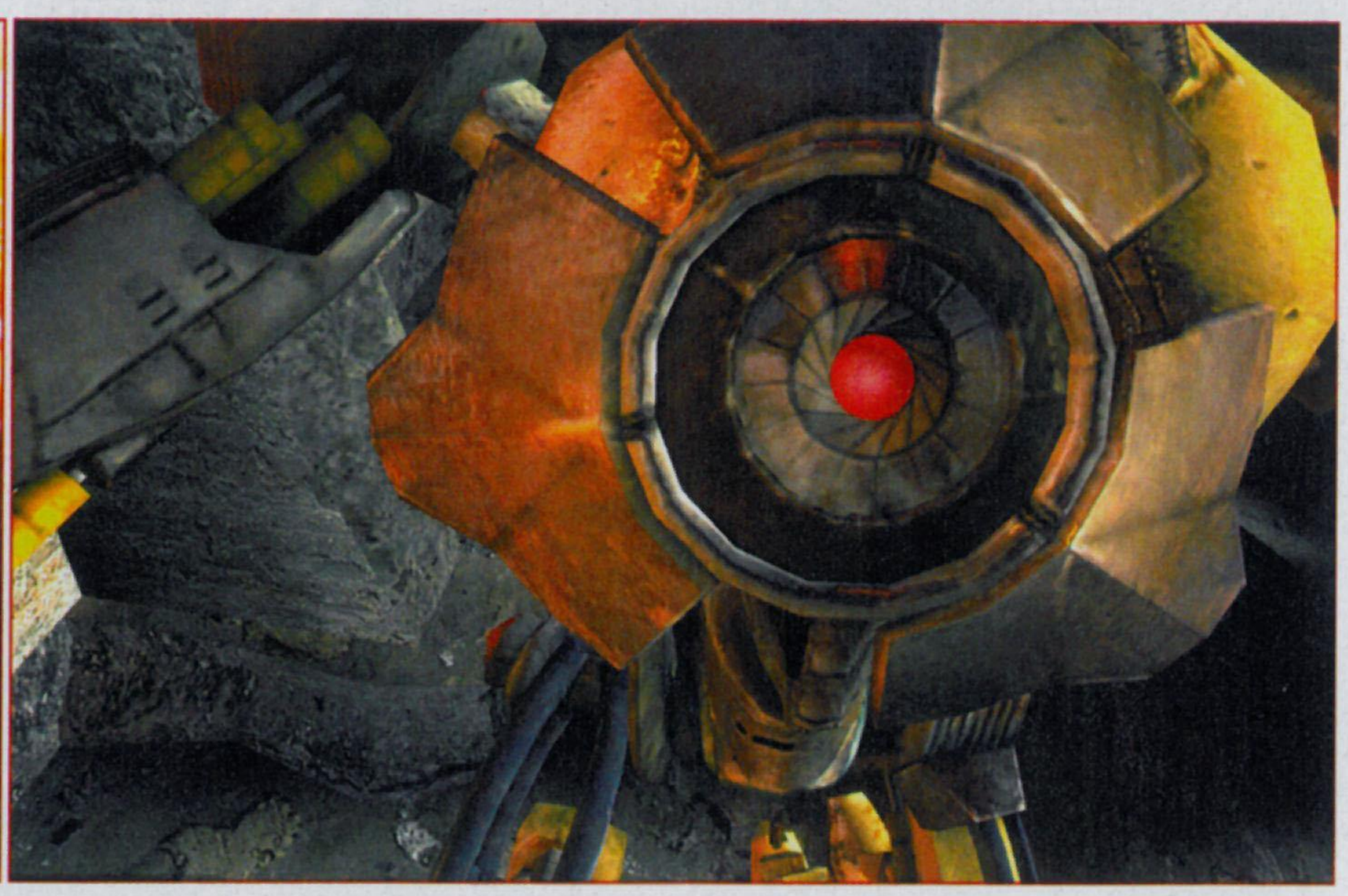
JOCURI ASEMĂNĂTOARE: HEROES III, DISCIPLES 2

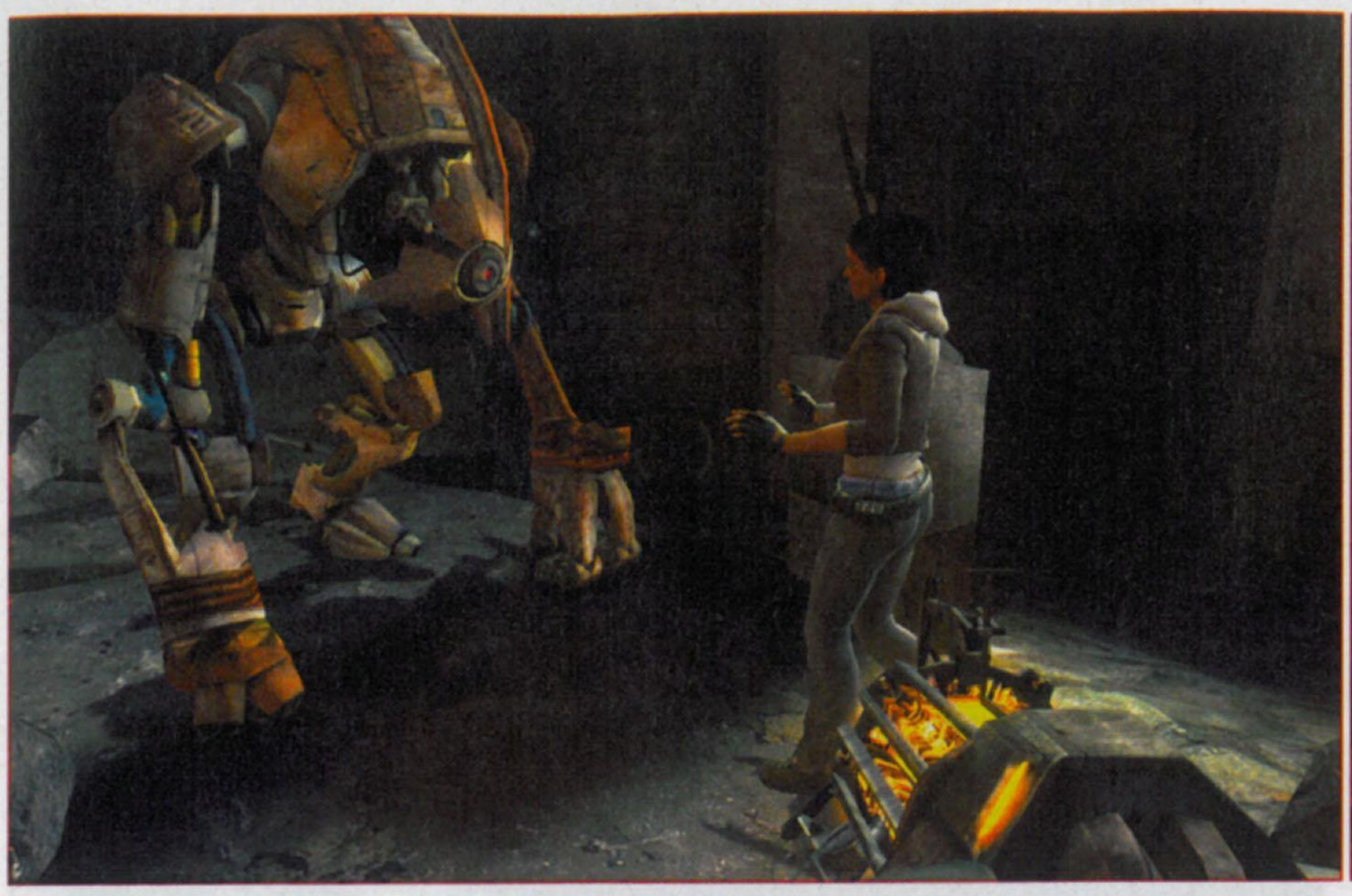


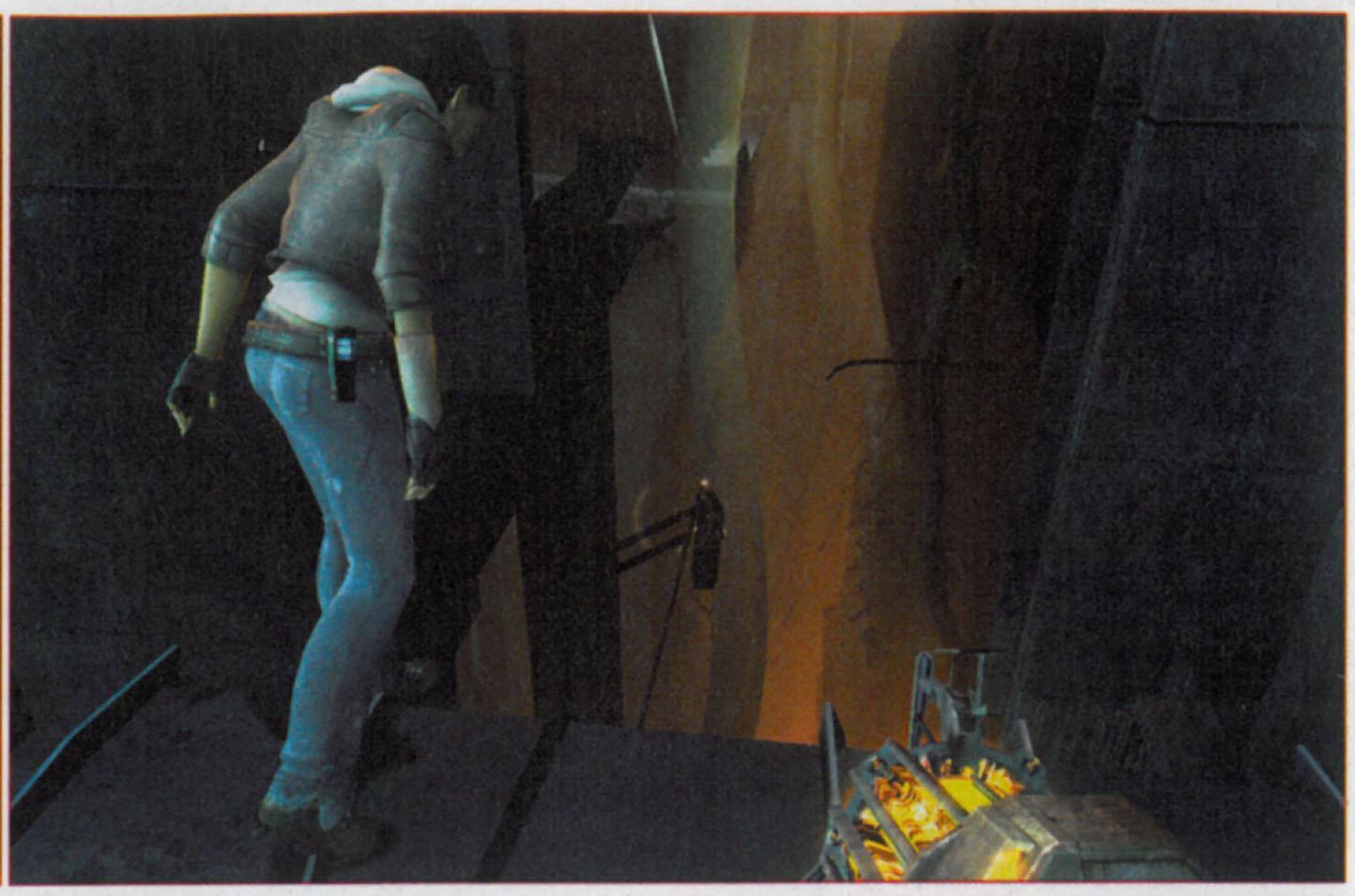
Half-Life 2 : Episode One

Dacă lucrezi prea mult la un proiect, urmează să ai probleme de diferite naturi: psihicul se simte covârşit de stereotipii care aduc plafonarea, fizicul îşi cere raţia de lichide, ciocolată şi alţi stimulenţi pe care nu are rost să-i pomenesc aici, rotiţele creierului nu se mai învârt ca „pe vremuri", pe scurt, procesul de necroză devine din teorie ceva palpabil. **Lungii şi greii ani de galeră la Half-Life 2 i-au învăţat pe prietenii noştri de la Valve că un joc decupat face mai mult decât unul întreg, aşa că au intrat cu forfecuţa în add-on-ul stand-alone cu pretenţii de parte a treia, care purta numele prea ingenuu Aftermath şi ne-au dat spre distracţie un... Episode One.**









Mai bogat în întrebări decât în răspunsuri, sfârşitul lui **Half-Life 2** deschidea fără pic de ruşine un portal pentru o continuare, sau măcar un add-on, aşa că Valve nu a stat mult pe gânduri şi s-a aruncat în această prăpastie narativă cu **Episode One**, care reia povestea exact de unde o lăsa încremenită în aer precursorul. Misterioasa Citadelă este pe punctul să se dezintegreze, şi Gordon Freeman se trezeşte printre dărâmături, scos iute din situaţie de Dog şi de chipeşa Alyx. Cum totul se năruie în jurul trioului, Gordy nici că mai are timp săşi îmbrace ca tot omu' decent costumul care l-a consacrat, mai mult, Doctorul Kleiner lansează poanta zilei: tripleta noastră ofensivă trebuie să se întoarcă în citadelă ca să împiedice explozia acesteia... Să nu te întrebi dacă nu era mai bine să eşuezi în Black Mesa?

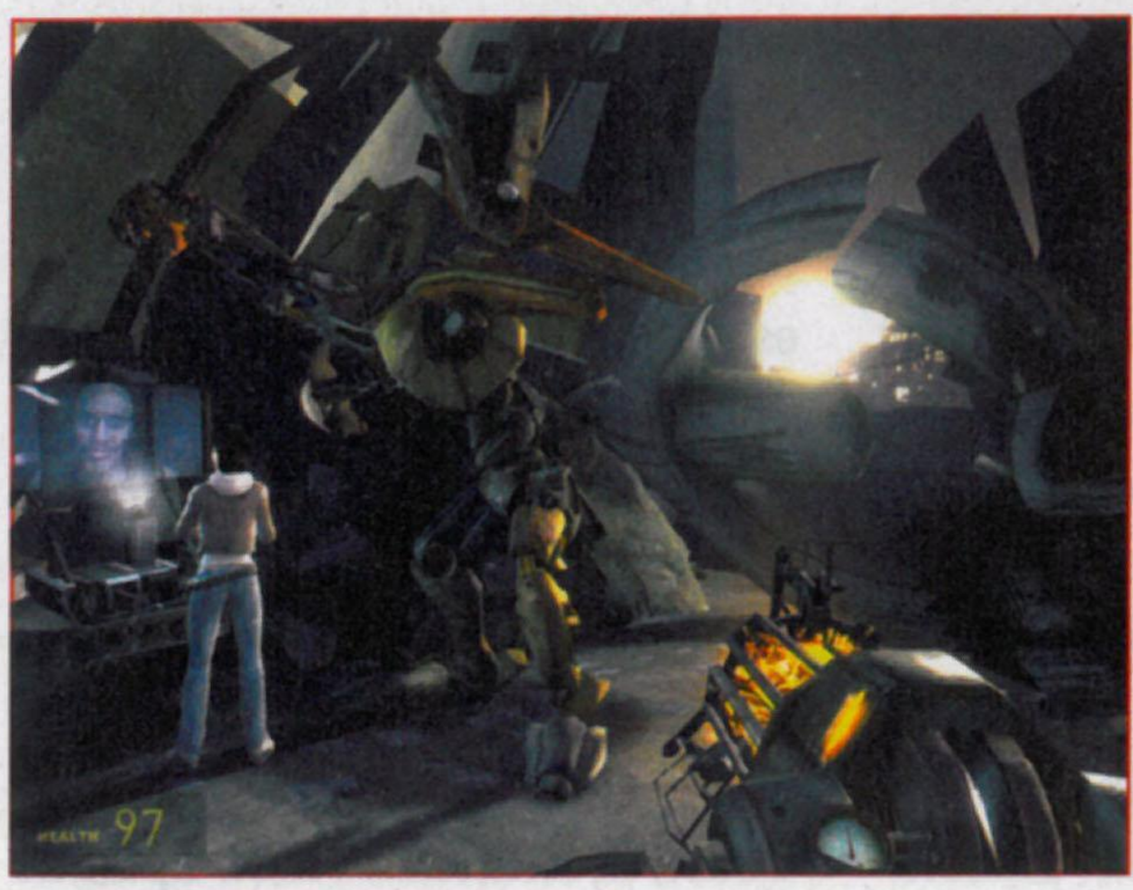
Acum cântă găina. Cocoşule, ciocu' mic!

Ghidat de Alxy, mai pătimaşă ca niciodată, eroul nostru mut (pe toată durata jocului) în faţa frumuseţii eternului feminin se aruncă cu ochelarii, intacţi, în aventură. Înarmat cu Gravity Gun-ul (că levierul pare să fi devenit un paria al armelor pentru Valve), Gordy al nostru îşi dă silinţa să întârzie inevitabilul, până când se dezmeticeşte şi o şterge sănătos dintr-un City 17 ameninţat cu vitrificarea. Eh, dar e cam greu să fugi cu o femeie îndrăgostită pe urmele tale. Din inima reactorului la periferiile oraşului, Alyx se ţine ca scaiul de bietul om, care vrea şi el puţintică acţiune, şi îl ţine într-o cicăleală constantă, în unele momente punându-ţi legitima întrebare „de ce nu am friendly fire?". Bucuroasă nevoie mare când pune mânuţa pe un shotgun, Alyx este invincibilă, fapt care devine îngrijorător dacă ne gândim că este deja al doilea personaj feminin cu asemenea abilităţi într-un singur număr (69) de PC Games. Dar, şi invizibilitatea asta e bună la ceva: te poţi ascunde ca un mucos după blugul mămicii Alyx în momentele cele mai fierbinţi şi totul este ca în pătuţul de acasă. Să nu uit de Dog: din păcate, nici de data asta nu ne putem bucura de gudurelile lui, pentru că are din câteva apariţii aiurea pe tot parcursul jocului, fiind complet inutil. În fine, rămâne un gadget narativ şi basta. Nimic din ce ni s-a promis în urmă cu un an.

Half-Life 2 Mix

Ceea ce urmează este un amestec de genuri în toată regula. Cum jucătorii de **Half-Life** sunt destul de bătrâiori, deci mai exigenţi, este normal să vrea să alterneze faze de joc diferite. De la a vrea la a putea este însă cale lungă. Există momente în care îţi spui că succesiunea fazelor de platformă cu cele de shooting au un iz nefinisat şi artificial. Nu uitaţi, **Half-Life 2** este un shooter care se bazează pe o poveste şi un scenariu, spre deosebire de **UT** sau **Quake III**, care au devenit esport. Succesiunea fazelor de joc pare că încearcă să instaureze un ritm în gameplay, mai degrabă decât să stabilească unul în scenariu. Mai, mai că ai impresia că treci de la o partidă de **Doom** la una de Mario. Amestecul respectiv de genuri rupe ceva din ritm: să recuperezi biluţele energetice cu care să pui în funcţiune diferite aparate merge câtva timp, dar când întreaga primă parte îţi











PEISAJ IREAL, de apocalips desprins dintr-un viitor apropiat, cu Alyx prin zonă



ALYX MUNCINDU-SE să-şi dea seama cum putem scăpa de rahiticii ăştia doi



MI-AI PROMIS CĂ MĂ DUCI la Mediterana, la distracţie şi uite, stau între zomblie morţi!



ALYX ÎN FAŢA LIFTULUI, meditând (între două comentarii) la ieşirea la suprafaţă



ALYX, VĂZUTĂ DINTR-O perspectivă inedită (de jos), comentând şi gesticulând febril

ocupă timpul cu aşa ceva, chiar nu te ajută la digestie.

Nu mai vorbesc despre arma de bază, Gravity Gun, excelentă, de mare efect, dar plictisitoare pentru că altceva nu mai ai la dispoziţie (tot în prima parte). Mă rugam în genunchi lângă birou să mi se dea odată levierul, să mi se restituie plăcerea de a căsăpi ca descreieratul când şi cum vreau eu... a trebuit să aştept până ce am ajuns la subsol ca să pun mâna pe shotgun şi pistol. Yee, osana, osana... stai, ce-i asta? Când jubilam mai infantil, paf, se stinge lumina. Aha, Valve vrea să mă angoaseze cu tenebrele şi mă obligă să suport sunete ciudate... Zombies vin grămadă, antlions nu se mai termină, Alyx nu mai moare, dar se vede şi luminiţa de la capătul tunelului, căci hâdoşeniile te atacă cu grenade în mână, poţi să foloseşti muniţie (nu faceţi risipă!), apar puzzle-uri uşurele şi rapide: începe să se simtă parfumul de **Half-Life**.

A câta jumătate de viaţă?

Scenele de shooting sunt foarte reuşite, şi tind să fie chiar mai intense decât cele din **Half-Life 2**. Simţi o presiune teribilă a luptei şi apar unele găselniţe care îţi fac plăcere (de exemplu, nivelul din parcare). **Episode One** musteşte de momente bune, chiar dacă gameplay-ul emană deja temeinice izuri de déjà-vu. Cei da le Valve au reuşit să disipeze orice senzaţie de plictiseală amestecând diferite tipuri de ameninţări într-o singură secvenţă. Urmărit de zombies prin întunericul străpuns doar de flashlight, agresat de legiuni de antlions în momentul în care încerci să învârţi o valvă, nu pierzi nici o clipă ocazia să simţi cum îţi creşte nivelul adrenalinei. Dar cum tot ce e intens, trece repede, durata de viaţă a jocului este incredibil de redusă, patru ore de joc fiind prea puţin ca să simţi cu adevărat că intri în combinezonul lui Gordon Freeman. Timpul scurt de joc devine cu atât mai frustrant cu cât jocul demarează greu şi creşte în intensitate pe măsură de înaintezi în el – repet, primul nivel durează multişor şi îi lipseşte dramatismul care avea un impact enorm acum aproape doi ani.

Partea cea mai proastă cu Episode One este că seamănă ca două picături de apă cu **Half-Life 2**. Cu excepţia „zombine-ului", un combine zombificat, cu un obicei foarte perfid să poarte o grenadă în mână, adversarii pe care-i întâlneşte Gordy sunt cam aceiaşi şi pot fi eliminaţi cu un arsenal redus, dar identic cu cel din **Half-Life 2**. Sigur că feeling-ul e acelaşi, dar latura de descoperitor îţi este estompată, şi asta după aproape doi ani de aşteptări.

Întoarcerea la Source

Noroc că Valve s-a gândit să integreze în engine îmbunătăţirile pe care le-am văzut în **Lost Coast**, în frunte cu HDR. **Episode**



One este frumos şi designul de ansamblu este tot atât de reuşit şi de coerent. Decorurile sunt bine detaliate, dar îţi dau impresia că ai mai vizitat odată locurile. Personajele sunt superb modelate şi animate, mai ales Alyx, care merită o menţiune specială. Trebuind să monologheze frecvent cu Gordon, Alyx s-a bucurat de o atenţie deosebită şi animaţiile sale faciale şi corporale o fac foarte atrăgătoare, chiar dacă, din păcate, îi cam lipsesc formele; în zona glandelor mamare, hai, mai merge, dar în zona şezutului este plată ca o farfurie întinsă. De gustibus. În redarea apei, engine-ul Source ne oferă în continuare una dintre cele mai frumoase privelişti a elementului lichid la ora actuală. Corectitudinea iluminării, designul accesoriilor, al adversarilor şi personajelor pe care le întâlnim contribuie la crearea unei atmosfere unice de apocalips pogorât peste o lume în care realitatea, aşa cum o cunoaştem noi, fantasticul şi SF-ul se întrepătrund. Este un amestec care funcţionează bine.

Sigur că slăbiciunile engine-ului Source spun şi acum „prezent" la apel: loading-urile interminabile şi AI-ul fac figură de cap de serie. Dar cele mai mari defecte ale jocului sunt linearitatea sa, revendicată de Valve cu fair-play şi durata de viaţă redusă. Înţeleg că este vorba despre un prim episod, dar am jucat şi mod-uri, complet gratuite, cu o longevitate mai consistentă. În conţinutul său, jocul nu aduce multe originalităţi: armele sunt aceleaşi, adversarii la fel, cu excepţia zombine-ului... cam firav, nu vi se pare?

Concluzii: Episodul Unu

Half-Life 2: Episode One este un joc bun, însă vă recomand să vă păstraţi extazul pentru alte titluri. Dacă facem un calcul simplu, avem 20 euro pentru 4 ore de singleplayer... aşa, deci, 60 euro (fără zecimale) pentru 12-13 ore cât durează un joc normal. Adică, plăteşti cu 10-20 euro în plus... Valve a găsit o modalitate excelentă prin care să se folosească de fani ca de vacile de muls. Bun, jocul în sine este linear, ca orice FPS, dar, odată ce ai depăşit primul nivel (să mai spun că e penibil?!), simţi cum reintri în atmosfera unică a unui univers unic care este **Half-Life**. Sigur că am fi dorit o varietate mai mare de adversari, niveluri mai variate, cum este spitalul, un ritm bun al acţiunii, cu puzzle-uri simpatice şi inteligente... se pare că ceream prea mult. În fine, dacă v-a plăcut **Half-Life 2**, atunci nu puteţi trece pe lângă **Episode One** fluierând, dar vă previn, nu vă aşteptaţi la Nirvana FPS-urilor.



SINU' LUI AVRAM
cipri@pcgames.ro

Punctaj
HL2: EPISODE 1



PRODUCĂTOR	Valve
PUBLISHER	Valve
OFERTANT	shop.computergames.ro/
PREŢ	cca. 20 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

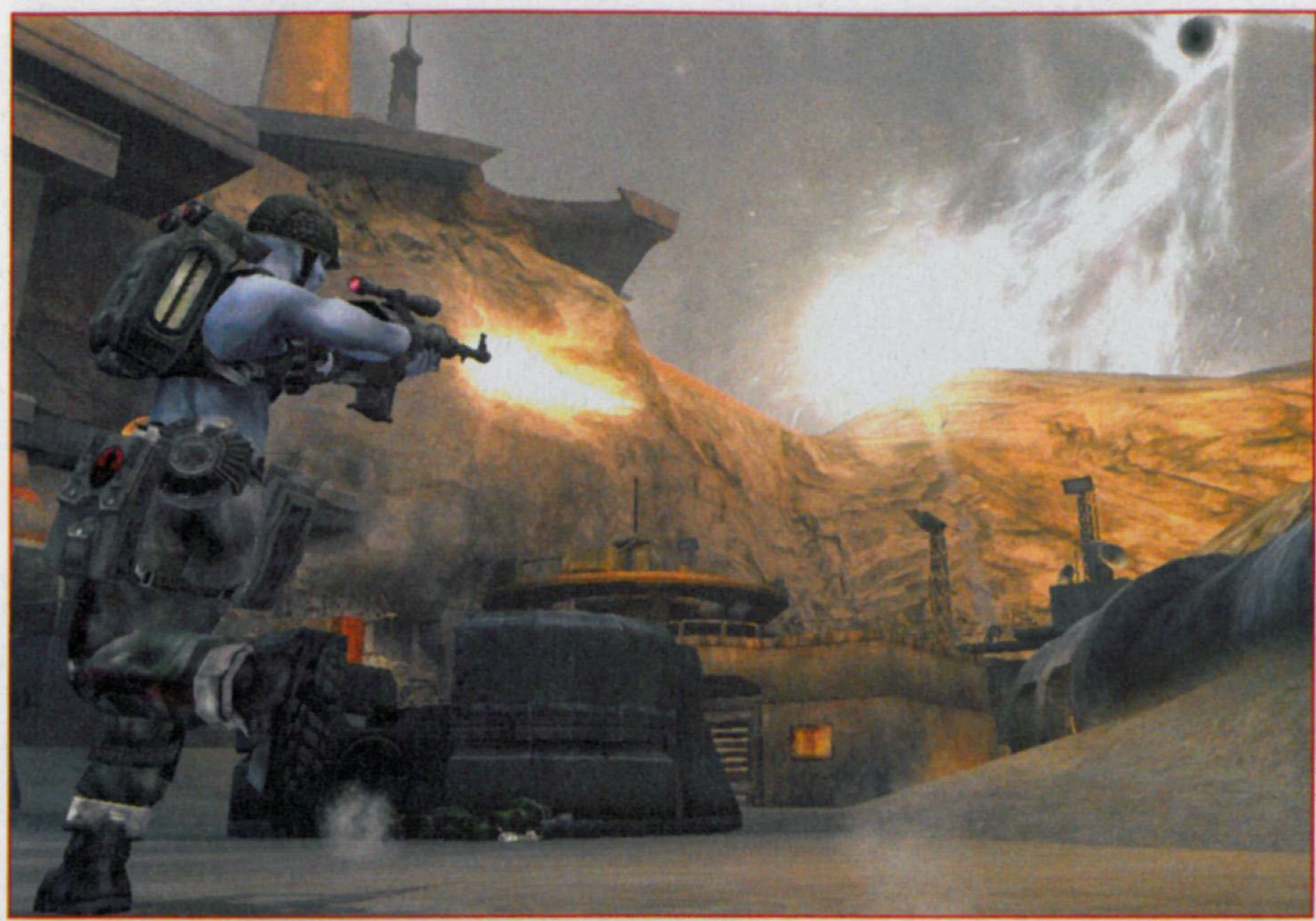
- + gameplay marca H-L2
- + frumos, bată-l soarele!
- + prezenţa lui Alyx
- − omniprezenţa lui Alyx
- − lipsit de inovaţii majore

Grafică	*91%*
Sunet	*82%*
Gameplay	*84%*
Atmosferă	*89%*

86%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
HALF-LIFE 2







STAI COLEGA, să te spăl niţel, că puţi de la o poştă.



SĂRUMÂNA, de la deratizare sunt...



VĂ ÎNDREPTAŢI spre World Trade Center?

Rogue Trooper

Rogue Trooper este un third person shooter, inspirat din benzile desenate omonime ale celor de la 2000AD. În caz că nu urmăriţi aceste serii desenate cu grijă şi ardoare de către britanici, **Rogue Trooper** este un strip cu puternice tente science fiction, în care personajul principal, un soldat modificat genetic, pe numele său Rogue, participă la un etern şi perpetuu război mondial, pe planeta Nu Earth. Premisa (ca şi benzile desenate) este destul de interesantă şi permite o transpunere excelentă într-un joc video, oferind chiar posibilitatea unor mecanici experimentale de gameplay... În cazul de faţă, toate acestea se văd limitate de o campanie singleplayer frustrant de scurtă, un multiplayer limitat la doar câteva moduri banale (fapt ce explică probabil de ce serverele sunt mereu goale), şi câteva greşeli flagrante de design.

Povestea din jurul jocului urmează firul firesc al comics-urilor, gravitând în jurul lui Rogue şi a luptei sale necontenite cu adversarii. Rogue şi ai săi confraţi au fost modificaţi genetic pentru a suporta atmosfera planetei care, în urma numeroaselor arme toxice folosite, a devenit un pustiu în care numai ei pot supravieţui. Partea adversă, nordicii, sunt nevoiţi să folosească costume speciale şi sisteme complicate de respiraţie pentru a face faţă acestui mediu mai mult decât neprietenos. Jocul începe cu Rogue şi cei trei camarazi de arme, care sunt trimişi pe câmpul de luptă să-şi facă niţel de cap. Încet, încet, în timp ce măcelăresc nordici, cei trei soldăţei sunt exterminaţi unul câte unul, şi de fiecare dată, chip-urile implantate în corpurile lor sunt recuperate de Rogue şi ataşate diverselor echipamente din dotare. Gunnar este specialistul în arme, drept pentru care chip-ul său ajunge să fie implementat în arma lui Rogue, oferindu-i acesteia un sistem îmbunătăţit de tracking. Bagman e responsabil cu proviziile. Al său sfânt chip ne va permite pe parcursul misiunilor să producem muniţie sau, după caz, să facem diverse upgrade-uri, armelor sau gloanţelor. Fratele Helm e expertul în tehnologie, chip-ul său devenind ataşat oficial pe lângă caşcheta lui Rogue, permiţându-i acestuia să

descuie uşi, să intre în reţelele de calculatoare inamice sau să ofere noi funcţionalităţi radarului, pentru a vedea locaţia adversarilor.

Atunci când nu suntem ocupaţi cu managementul inventarului, ne vom petrece timpul dintr-o bătălie în alta. Practic, fiecare misiune te poziţionează într-un anumit colţ al hărţii, tu fiind nevoit să îţi croieşti drum prin puhoiul de nordici, îndeplinind tot soiul de obiective, într-un mediu natural destul de linear. Cum nordicii sunt mai mulţi decât turcii la Rovine, ne vom lovi de grupări inamice la fiecare colţişor. Câteodată vom înfrunta zeci de soldaţi în acelaşi timp, pe când, în alte situaţii, vom fi nevoiţi să ne jucăm de-a stealth-ul prin coridoare întunecate, pentru a ajunge în spatele nenorocosului inamic şi pentru a-i lua în linişte gâtul. De fapt, dacă ar fi să îi găsesc primul mare minus jocului, este tocmai acţiunea mult prea intensă. De ce? Pentru că e atât de intensă încât nici nu îţi dai seama când se termină jocul. Pe dificultate normală, putem defila prin campania singleplayer în mai puţin de 5 ore. Terminarea jocului ne va da acces la ceva extra content, niveluri noi de dificultate precum şi tot soiul de cheat-uri, însă nimic care să mă facă să mai reiau jocul odată. Never-ever.

PAOLO ALCOELHO
paul@pcgames.ro



Punctaj
ROGUE TROOPERS

PRODUCĂTOR	Rebelion
PUBLISHER	Eidos Interactive
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	152,98 RON
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

PRO	CONTRA
premise interesante	extrem de scurt
voice acting-ul	multiplayerul

Grafică	73%
Sunet	75%
Gameplay	72%
Atmosferă	73%
Multiplayer	65%

72%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SHADOWGROUNDS, ORIGIN OF THE SPECIES

Liquidator 2

Producţie a ruşilor de la Parallax, acest joc e orice numai joc nu este! Protagonistul acestui FPS are un health inimaginabil de inepuizabil, aşa că îşi permite să lupte cu tot felul de pocitanii. Trebuie să vă mărturisesc că nu am reuşit să joc Liquidator 2 până la capăt. Parcă e un multiplayer fără playeri. Te plimbi prin tot felul de locaţii exterioare sau interioare care seamănă una cu alta şi care, în afara texturilor destul de detailate, nu oferă mai nimic. Aaa! Din când în când, îţi apar de departe adversarii, ca nu cumva să te sperie şi să te tulbure în căutările tale. Cum în primele douăzeci de minute de joc faci cunoştinţă cu şase modele din cele şapte posibile, surpriza devine o idee, un concept abstract şi îndepărtat. Aşa că, măcinând sistematic şi agale adversarii care nu te deranjează şi nu te iau prin surprindere, îţi continui plimbările prin niveluri căutând nişte rune.



Personajul nostru, dacă tot are şapte tipuri de adversari, are şi şapte arme în dotare, de la secure până la aruncător de flăcări. Aici nu prea am ce comenta, căci îmi place foarte mult acest tomahawk al FPS-ului SF. Personajul nostru bântuie atmosfera grafică (alte elemente nu contribuie la realizarea atmosferei) rarefiată, o combinaţie între SF şi arheologie.

Story-ul e complicat rău (extratereştri, agenţie de teleportare, umanităţi pierdute şi regăsite), dar lipseşte cu desăvârşire... Să nu fim răi, totuşi! Story-ul s-a săvârşit pe undeva prin această realitate virtuală la pătrat. M-am săvârşit şi eu şi vă spun adieu!

LIQUIORDATOR
marius@pcgames.ro

Punctaj
LIQUIDATOR 2

PRODUCĂTOR	Parallax Arts Studio
PUBLISHER	Reef Entertainment
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

PRO	CONTRA
există şi e colorat	restul

Grafică	45%
Sunet	35%
Gameplay	25%
Atmosferă	21%

36%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MORTYR 2



SiN Episodes: Emergence

Cine nu vrea să fie independent? **De la adolescenţii care vor să plece de-acasă cât mai repede, pentru că tati şi mami „îi stresează" să înveţe, la naţiunile frustrate de colonialismul la care au fost supuse sute de ani, toată lumea consideră că independenţa este „marfă".** Tot aşa stau lucrurile şi cu producătorii de jocuri, care pot să-şi dea frâu liber imaginaţiei şi originalităţii, să ţintească un public care să-i înţeleagă, în fine, să-şi dezlănţuie creativitatea pentru a realiza un joc pe care să ai chef să-l joci, fără să respiri. Din păcate, există şi reversul medaliei, auto-mulţumirea cu publicarea unui FPS fad şi neinspirat, cum este cazul lui SiN Episodes: Emergence.

FPS simpatic bătut însă la funduleţ cu levierul de **Half-Life**, **SiN** revine pe PC după opt ani de somn de frumuseţe, într-o continuare care a fost trezită de pupicul prinţului Source Engine. Proiect atipic, **SiN** devine azi primul FPS distribuit sub formă de episoade, **Emergence** fiind primul din cele nouă (!) părţi. Fiind episodic, **SiN** ar trebui să aibă toate ingredientele unei serii TV: o poveste bine făcută, personaje care să creeze dependenţă, o intrigă plină de ritm şi un final deschis – un cliffhanger – care să ne ţină în priză până la apariţia episodului următor. Posibilităţi sunt cu duiumul, însă Ritual nu le-a exploatat deloc şi ne oferă, pentru 20 euro, un FPS plin de banalitate, previzibil, linear şi fără strălucire. Aşteptam mai mult de la o echipă formată din membri ex-3D Realms, ale căror idei au făcut minuni în prima parte.

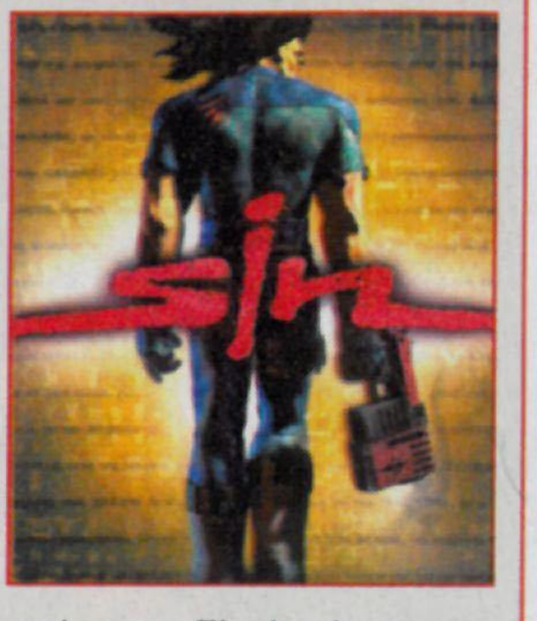
Half-Life 2 MODification

Povestea ni se dezvăluie în câteva secunde: o tanti cu sâni cât Casa Poporului vrea să controleze lumea cu ajutorul unui drog teri-



FOLOSIŢI LIPICIUL UHU, **de la Praktikär! E mai curat, mai uscat şi mai... dispersiv**

Acum opt anişori păcătuiam cu plăcere



Ritual Entertainment ieşea din anonimat cu **SiN**, un FPS provocator şi plin de idei bune, ultra jucabil în multiplayer, cu atât mai mult cu cât a avut parte şi de un add-on, **Wages of Sin**, cu motocicletele lui futuriste, add-on care va fi distribuit, la rândul lui, prin Steam. Toţi cei care am avut ocazia să-l jucăm la vremea aceea ne amintim cu plăcere de Elexis Sinclaire, bio-geneticiana diabolică şi versată, al cărei drog, U4, îi transforma pe cei care îl îngurgitau în mutanţi nervoşi. La opt ani de la apariţia jocului, lucrurile nu s-au schimbat prea mult şi eroul nostru, colonelul John Blade, debutează în **Emergence** pe o masă de operaţie, în momentul în care veninoasa Elexis şi camaradul ei, Viktor Radek îi injectează o substanţă misterioasă. Salvat de la moarte in extremis de Jessica Cannon, fetişcana din HardCorps, Blade trebuie să găsească acest U4 în laboratoarele SinTEK.

bil şi, Blade, însoţit de o altă tanti cu sâni ceva mai rezonabili, vrea să o împiedice pe cea cu sâni galactici să-şi îndeplinească planul cel rău. Buun, cred că tot ce era de înţeles s-a înţeles: ne doare-n cot de tot şi trebuie să jucăm cu puşca, nu cu creierul. Şi, ca să nu ne prindă prea tare flama kilăritului, din start remarcăm cu o oarecare stupoare cât de lungi şi numeroase sunt loading-urile jocului şi cât de enervant fragmentează acestea acţiunea noastră furibundă; asta e, noblesse oblige, moştenirea de la **Half-Life 2** trebuie păstrată! Voi reveni asupra acestui aspect.

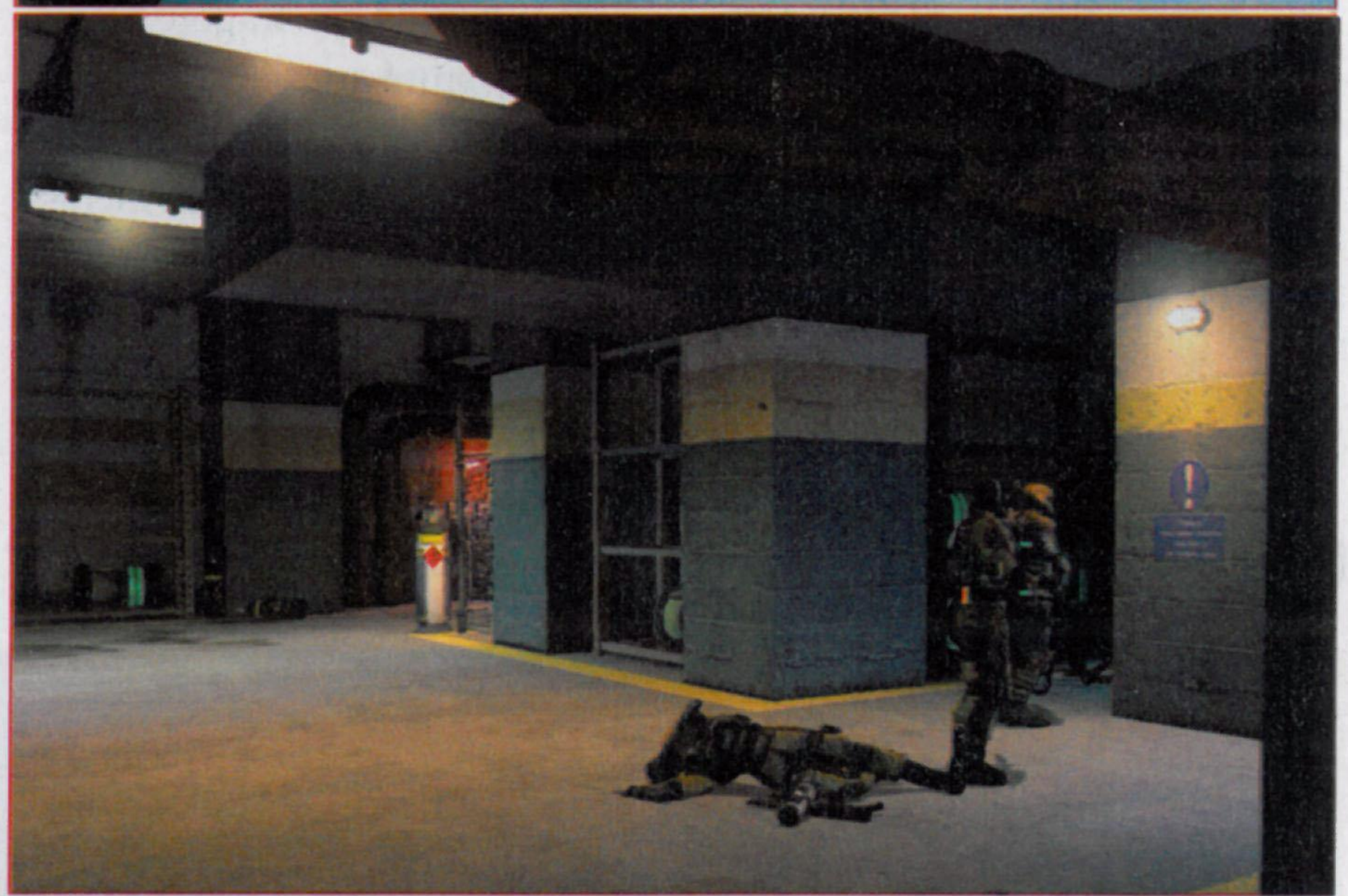
Un SiN stafidit...

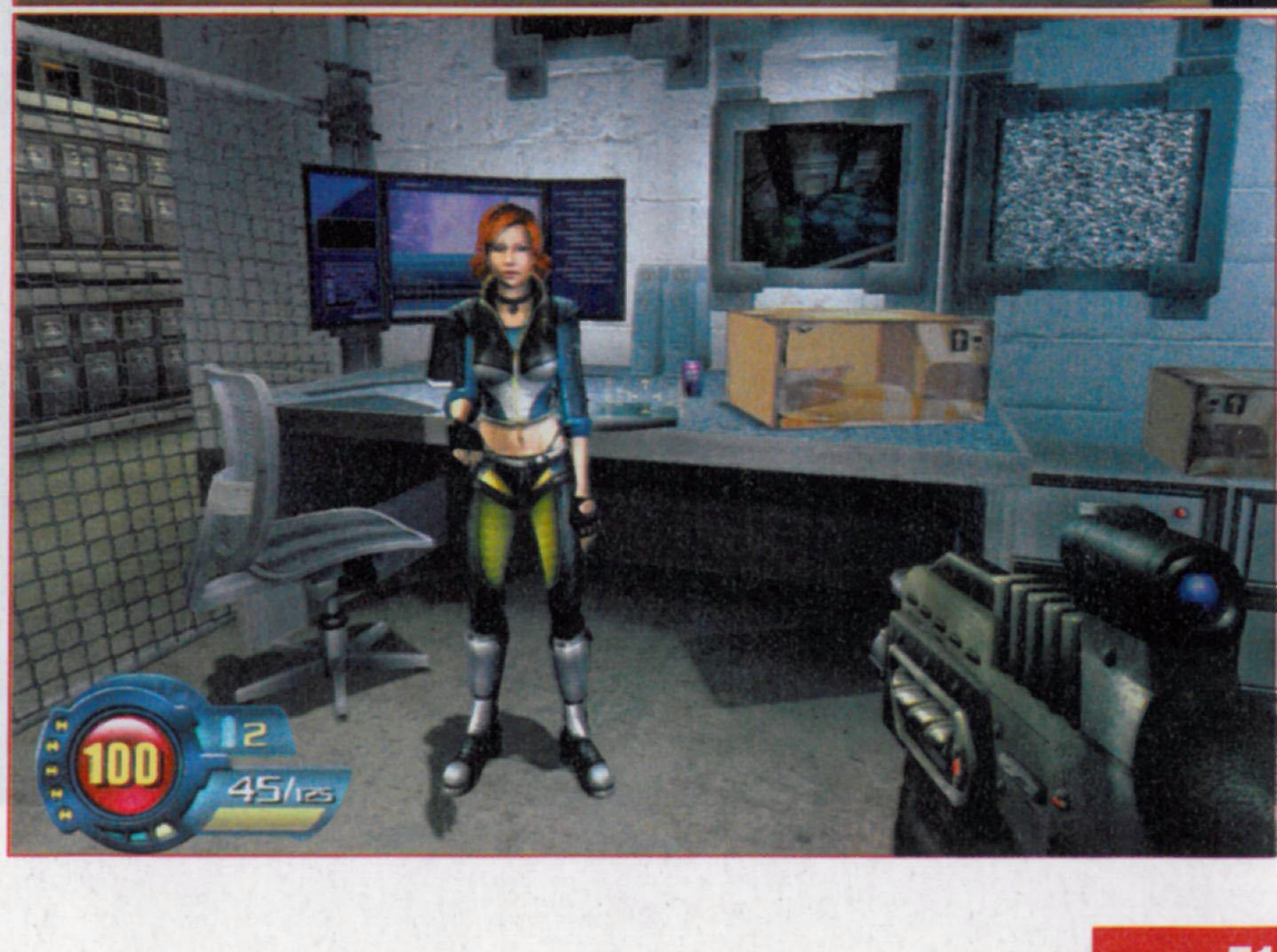
SiN a fost un FPS simpatic foc, care a venit cu câteva originalităţi: o oarecare interacţiune cu mediul, câteva arme reuşite, o localizare bună a damage-ului care era un deliciu, mai ales în multiplayer), dar care acum este redusă la headshots etc. Este bine să uitaţi toate acestea, căci, odată intraţi în **Emergence** va trebui să vă mulţumiţi cu un minim sindical: trei arme, zeci de adversari identici în niveluri în care interacţiunile posibile (minime) aduc prea mult a **Half-Life 2** şi... cam asta-i tot. Până şi Blade este tăcut ca un călugăr ortodox, nu-şi dă cu părerea decât cu ocazia unor briefing-uri despre obiectivele care sunt pe rol (tasta TAB). Din fericire, fidelă reputaţiei, echipa a plasat ici-colo numeroase secrete, de la cele mai utile (muniţie) la cele mai delirante.

Singurul plus care a fost păstrat este ritmul susţinut al acţiunii, care nu scade decât rareori. Nu pierzi timpul cu rezolvarea unor enigme idioate sau cu elaborarea unor tactici de abordare: înaintezi, tragi şi kilăreşti. Senzaţia este foarte plăcută, în ceea ce priveşte armele şi deplasările, şi în prima oră de joc te distrezi destul de bine, pentru ca, imediat, să deplângi lipsa de ambiţie a celor de la Ritual.

În calitate de FPS „old school", cum se ţine, noul **SiN** este un fâs: cele trei arme din joc (plus grenadele) sunt prea clasice şi este suficient să joci câteva minute din original ca să-ţi dai seama de asta. Gameplay-ul constă în a-ţi descărca încărcătoarele pe hoardele de adversari deloc variaţi, care apar pe hartă. Jocul vrea să ne ofere un nivel de dificultate dinamică, ce adaptează „din zbor" puterea şi numărul adversarilor în zonele în care murim prea des. Practic, jocul înlocuieşte, de exemplu, doi soldaţi în armură şi cu mitralieră grea cu nişte moafle inofensive în momentul în care încarci o salvare. Ideea funcţionează binişor uneori, însă, în ultima parte a jocului, conceptul este dat uitării total şi avem de-a face cu valuri peste valuri de adversari. Faptul că finalul este mai greu decât începutul este ceva absolut normal, dar este enervant să mori la fiecare 5 metri când în prima parte a jocului faci o plimbare de relaxare. Am văzut dozări mai bune prin alte FPS-uri noi.











... este un SiN bun de compot

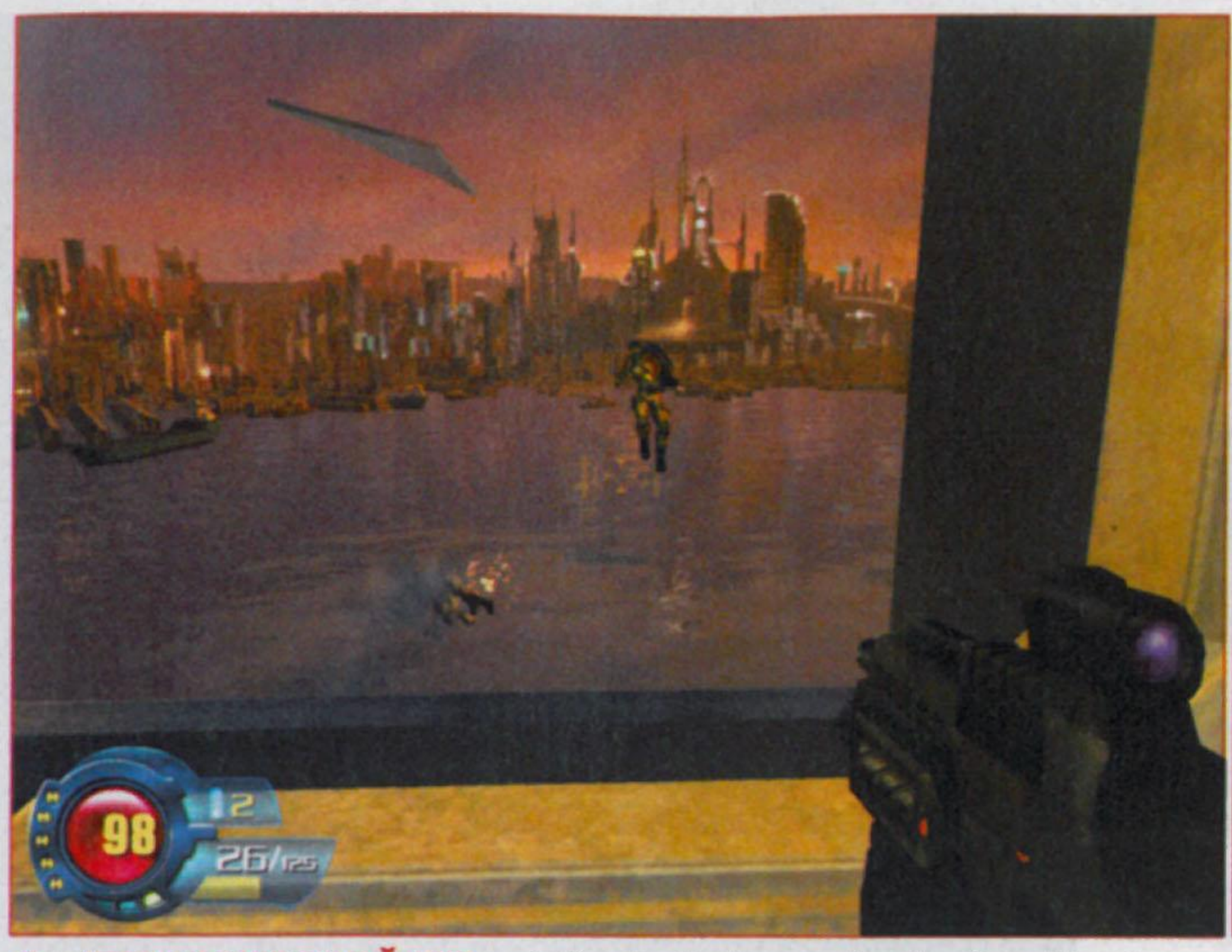
Pentru că trebuia să mai arunce nişte oscioare şi jucătorilor obişnuiţi cu FPS-urile scriptate, **SiN Emergence** mai oferă câteva variaţiuni pe tema de shoot în plumb major, ca o plimbărică scurtă cu maşina (foarte original!), un mod de tragere „lean" de la geamul maşinii (sublim)... Restul nu este altceva decât o înşiruire de coridoare, uşi închise şi puzzle-uri idioate. Dacă adoraţi FPS-urile de şcoală veche à la **Quake**, **Serious Sam** sau **Painkiller**, o să urâţi **Emergence** şi gameplay-ului lui molatec, care nu-ţi creşte nivelul adrenalinei după chipul şi asemănarea jocurilor mai sus amintite. Engine-ul fizic aproape că nu este pus la lucru, cu excepţia unor rarisime ocazii care îţi amintesc de ilustrul FPS despre care vorbeam mai sus, **Half-Life 2**. Eh, de fapt, jocul băieţilor de la Ritual este o copie palidă a lui **Half-Life 2**, cu mici excepţii (poţi distruge capsulele de gaz mutagen înainte să le utilizezi). Graţie otrăvii care-i curge prin vene, Blade poate utiliza şi vaporii toxici ca să câştige în viteză, cu un fel de bullet time fals, care nu prezintă interes pentru că încetineşte şi timpul de încărcare a armelor proprii, aşa că devine de-a dreptul enervant. Dopat de Source Engine, **SiN Emergence** este destul de tern sub aspect vizual, un „oarecare" în comparaţie cu standardele actuale. Câteva decoruri sunt reuşite, mai ales ultimele niveluri, iar adversarii sunt destul de bine animaţi. Jocul nu scapă însă nici o clipă ocazia să-şi arate înrudirea cu hit-ul celor de la Valve la nivelul texturilor sau efectelor, uneori spre mai bine, prin anumite reflexii şi o redare a apei foarte reuşită. Restul stă prost: modelarea mediocră a anumitor obiecte, animaţiile faciale care nu sunt convingătoare etc. AI-ul este submediocru,



FĂ BINE ŞI COBOARĂ, nesimţitule (bip)! Cu asta mă înşeli, fir-ai al (bip) să fii!



ALO, ROŞCATA! Stai prost cu formele, fato. Uite aici... am cu ce umple decolteul




JETPACK ZBOARĂ JOS azi. Cred că vine o ploaie şi o viitură...

de multe ori nici nu se mişcă în momentul în care îi lansezi o grenadă, sau îndreaptă arma într-o cu totul altă direcţie în timpul unei lupte. Nimic excepţional, un FPS fără glorie din acest punct de vedere. **Emergence** nu reuşeşte nici măcar să se ridice la înălţimea predecesorului apărut în 1998, al cărui mod multiplayer este singurul pe care îl puteţi juca online, căci **SiN** este un joc strict singleplayer. Există un mod *Hardcops*, care constă în a juca jocul dintr-o suflare, fără salvări. Date fiind problemele pe care le are **SiN**, cred că puţin vor vrea să se enerveze cu acesta.

Tehnic? ASiNtonie

Tehnic, Source oblige, cele două jocuri seamănă foarte mult, dar designerii sunt departe de talentul celor de la Valve, iar redarea per total este mai puţin reuşită. Tot ce putem aprecia pozitiv sunt modele personajelor bine făcute (eh...) şi o paletă de culori foarte plăcută. Cu trei arme şi zece adversari diferiţi, nu ai la ce să te aştepţi bun de la noul **SiN**. SiNgurul lucru care poate răsturna ceva în desfăşurarea jocului este dificultatea prost reglată. În mare, prima jumătate a jocului este o plimbare de sănătate, iar cea de-a doua devine o sursă de nervi. Mai pretenţios din fire, m-am întrebuinţat serios, dar, la ultimele niveluri din joc, gameplay-ul era putred rău: atunci când ţi se propune o provocare este o plăcere, este ceva super, dar în momentul în care nu poţi nici măcar ajus-ta gradul de dificultate în cursul partidei... Nu vă aşteptaţi la minuni în ceea ce priveşte funcţionarea, **SiN** suferă de multe boli de concepţie care îl fac, practic, absurd.

SiNcere regrete!

20 euro pentru un asemenea joc par o sumă cam mare, mai ales dacă te gândeşti că va trebui să cheltui încă de opt ori pe atât pentru următoarele capitole, poate tot pe-atât de neinspirate. Trei arme lipsite de originalitate, adversari stupizi, o dificultate adaptivă care nu-şi face bine jobul, un final frustrant, scripturi supărătoare şi un scenariu cu miros de telenovelă, 5 ore de joc şi niciun mod multiplayer, muzici patetice... marea întoarcere a triadei John Blade, J.C. şi Elexis Sinclair pute a mâncare stătută. Bine, jocul nu este o ruşine ludică, nu este ceva de detestat, dar când te gândeşti că cea mai bună utilizare a banilor daţi pe el o găseşti în **SiN**-ul original, înseamnă că apare o problemă. Sunt foarte curios să văd următoarele opt episoade şi, în special, durata pe care se vor întinde acestea, căci nu vreau să mă apuce parkinsonul şi să nu mai pot ţine mouse-ul în mână până la ultimul!

SINU' LUI AVRAM
cipri@pcgames.ro



OOOOOF... Acum am greţuri, dureri, pofte... porcule, mi-ai promis că o să mă protejezi

Punctaj
SiN EP.: EMERGENCE



PRODUCĂTOR	Ritual Entertainment
PUBLISHER	Valve Software
OFERTANT	shop.computergames.ro
PREŢ	20 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

Pro	Contra
+ acţiune neîntreruptă	− foarte scurt
+ jocul original şi multiplayer-ul bonus	− AI firav
+ câteva decoruri reuşite	− linear, previzibil
	− dificultate prost dozată

Grafică	85%
Sunet	65%
Gameplay	72%
Atmosferă	76%

74%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,2 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI (NEFIRESC DE) ASEMĂNĂTOARE:
HALF-LIFE 2

Déjà vu

În **SiN: Emergence** avem ocazia unică să trecem în revistă aproape toate clişeele FPS-urilor, în numai cinci ore de joc:

Niveluri pline ochi de butoaie şi lăzi



Coechipier invincibil gestionat de AI



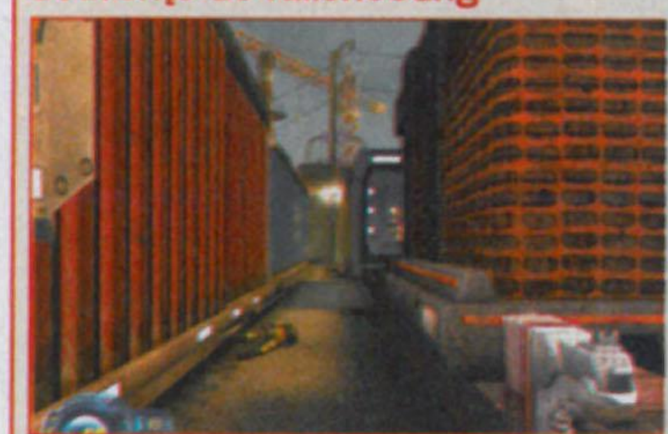
Un design de nivel linear



Faze de platformă pe conducte



Secvenţe de railshooting



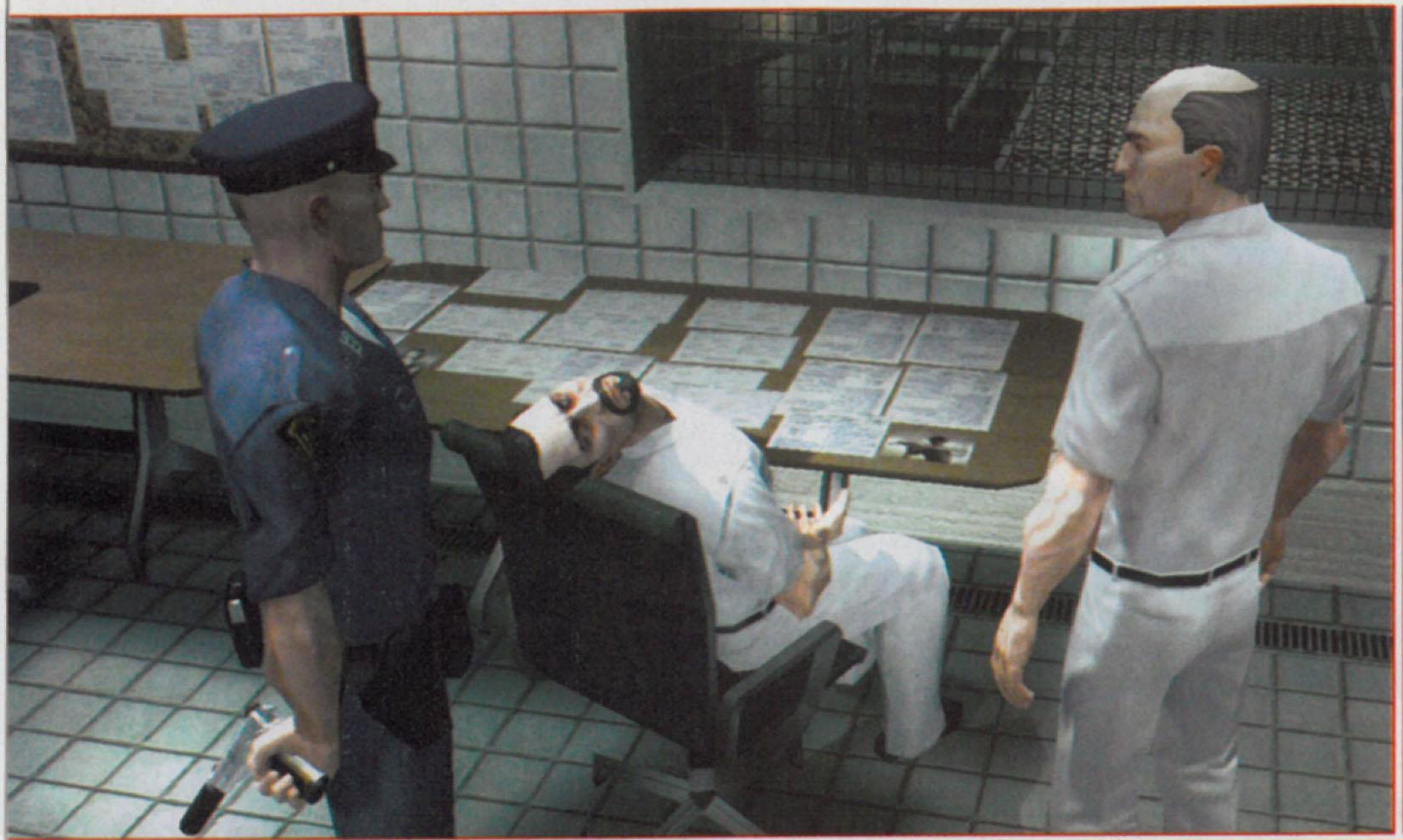
Puzzle-uri idioate bazate pe fizică



Spawn al adversarilor taman în spatele tău



Producătorii au făcut chiar un efort un plus şi au eliminat cu mare atenţie fazele de infiltrare şi sniping. Păi, da, din moment ce AI-ul este atât de imbecil, ce faze de infiltrare mai vreţi?! Iar cele trei arme pe care le rulăm nu pot permite utilizarea sniper-ului... Pe scurt, tot ce trebuie să faceţi în acest prim episod, aţi făcut deja în zeci de alte FPS-uri: nu vă aşteptaţi nici la originalitate, nici la inspiraţie divină.



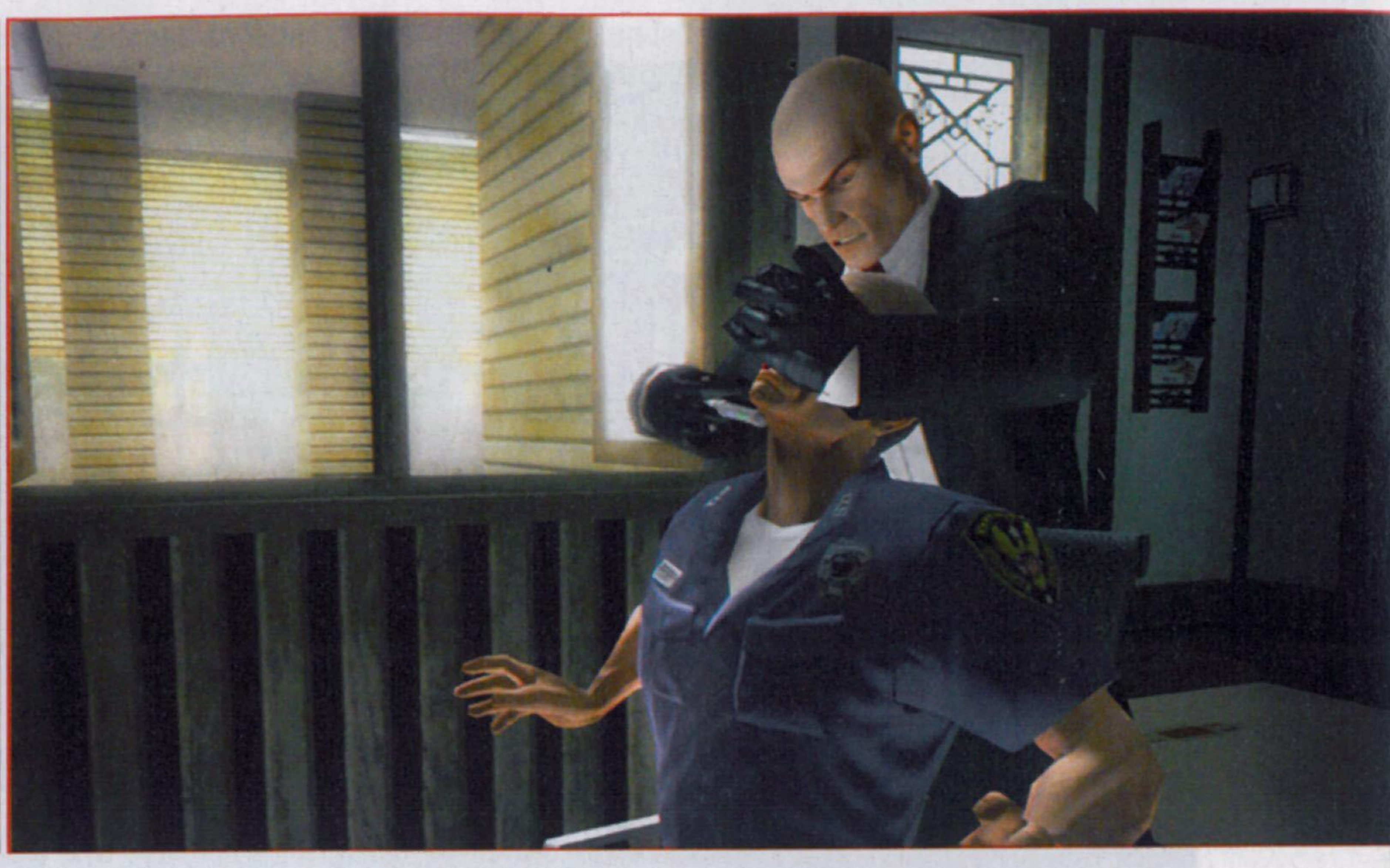




Hitman: Blood Money

Un ţipăt ascuţit şi zgomotul unor vase sparte... atât s-a auzit când menajera a găsit corpul bancherului zăcând în cada roşie ca un tablou de Picasso. Imaginea macabră a şocat-o şi abia când a sosit poliţia şi-a amintit să le spună de instalatorul pe care-l lăsase în casă cu ceva timp înainte să se întâmple tragedia. **Dar e prea târziu, asasinul s-a retras deja în gaura sa de şarpe, lângă el zăcând o servietă plină de bani pe care se pot observa câteva picături purpurii de sânge.**





Primul **Hitman**, apărut în 2000, s-a furişat pe piaţa jocurilor stealth pe nesimţite şi s-a impus ca un joc de acţiune neobişnuit, dar popular. Seria a avut succes în special în Europa, gamerii de aici apreciind design-ul de nivel elaborat, gameplay-ul captivant şi, nu în ultimul rând, personajul principal. Chelul Agent 47 a devenit un personaj legendar, o adevărată icoană a antieroilor de pe PC.

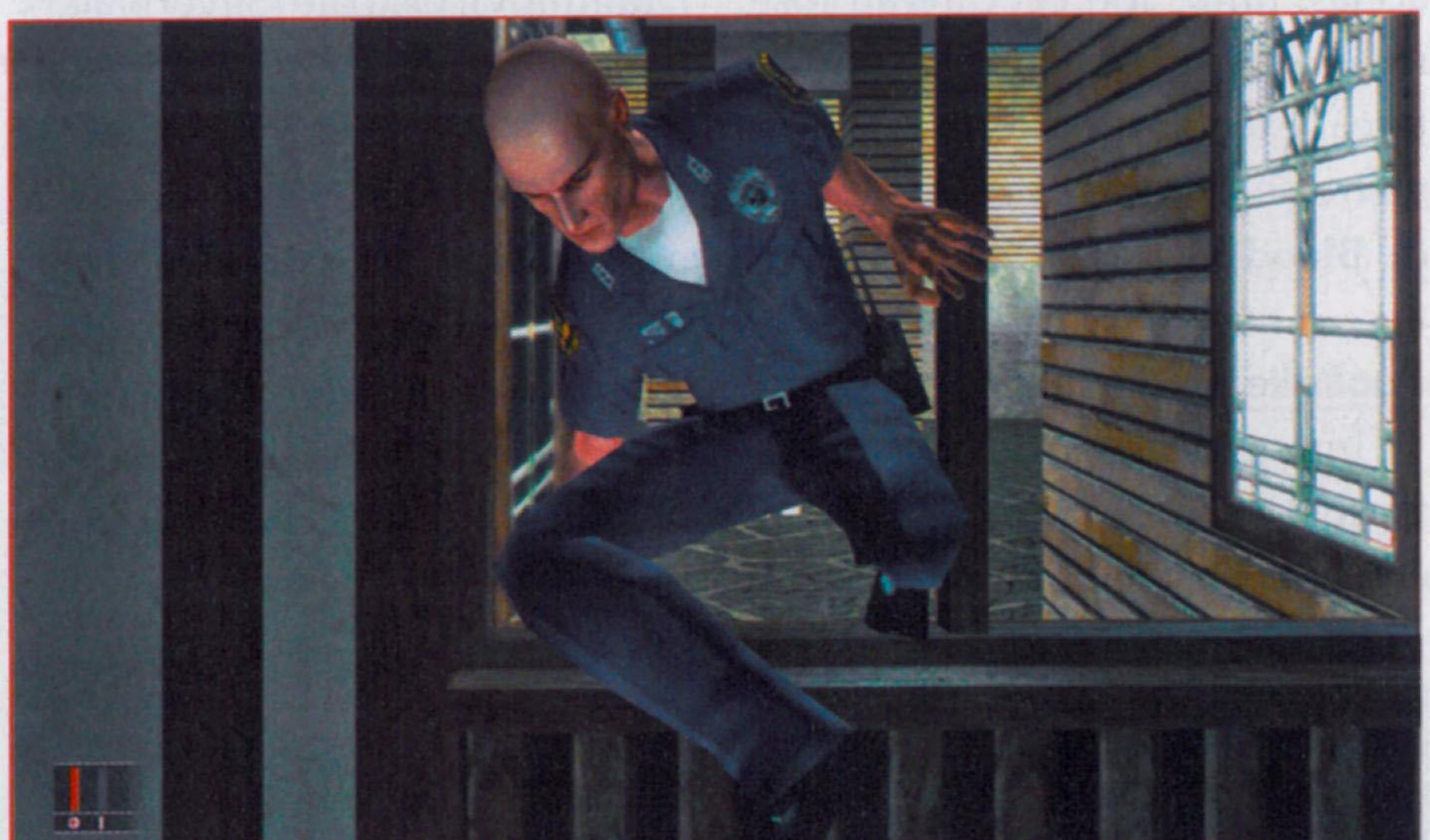
Al treilea episod al seriei, **Contracts**, deşi era reuşit, îţi dădea sentimentul că producătorii de la IO Interactvie bat pasul pe loc, neaducând nimic nou. Acum s-a aflat şi cauza, ei dezvoltau **Contracts** şi **Blood Money** în paralel, pentru cel din urmă realizând şi un nou engine grafic. **Contracts** a arătat destul de bine, luând în considerare că se baza pe engine-ul vechi, şi a avut un gameplay captivant chiar dacă nu revoluţionar. Al patrulea episod vine însă cu schimbări majore şi încearcă să îmbunătăţească franciza **Hitman** nu doar din punct de vedere vizual.

O artă sângeroasă...

Rezultatul eforturilor producătorilor se face simţit şi încântă orice adept al acestui gen. Noul sistem de notorietate este incitant, sistemul economic îmbunătăţit îndeamnă jucătorii să nu facă risipă de resurse, iar sistemul de control – îmbunătăţit şi el -, alături de noul sistem de lupte corp la corp fac din stealth action-ul greu digerabil, un joc ceva mai accesibil. Inovaţiile aduse seriei nu schimbă însă prea mult atmosfera care s-a întipărit în minţile noas-tre de la **Contracts** încoace. Astfel, deşi fanii seriei vor nota schimbările subtile efectuate de producători, gameplay-ul nu diferă prea mult faţă de episoadele precedente. Cu alte cuvinte, cei de la IO au construit o serie de elemente noi pe care le-au alipit gameplay-ului de bază, ce a rămas intact. **Blood Money** a devenit ceva mai accesibil, arată mai bine şi răsplăteşte eforturile oricărui fan al genului stealth.

Povestea prezintă o întorsătură interesantă şi neaşteptată faţă de ce am văzut până acum. Agentul 47, clona de asasin perfect, devine acum ţinta unei organizaţii rivale şi este vânat de un ucigaş ale cărui abilităţi se pot compara cu ale lui. Fiecare scenă intermediară are un rol crucial în joc. Producătorii au fost atenţi să facă totul într-o manieră cât se poate de credibilă, astfel, pe lângă informaţii legate de vânătoarea clonei noastre cu lipsă acută de păr, avem parte de dezbateri inspirate din viaţa reală despre clonare. Diferitele dialoguri sunt inteligent concepute, având un rol mult mai mare decât unul de umplutură. Scenele CG au fost şi până acum un element cheie al jocului, dar până la **Blood Money** au diferit în mod drastic faţă de restul graficii. Noul engine al jocului permite însă efecte de iluminare avansate şi suportă modele de personaje mult mai detaliate decât până acum, făcând deliciul ochilor.

Cea mai dramatică schimbare adusă de **Blood Money** nu trebuie căutată în story, ci la sistemul de joc. După tutorialul bine realizat, o surpriză plăcută este controlul care variază în funcţie de mediul înconjurător. Folosind noul sistem de trei butoane de interacţiune, vei constata că sertarele, clanţele, compartimentele secrete, armele şi în general toate obiectele, par mult mai interactive. Interacţiunea îmbunătăţită cu mediul înconjurător, fac noul **Hitman** mai natural, fără să devină însă banal. Singurul minus mare pe care l-am găsit în noul sistem este căţărarea afară pe geam: în situaţiile limită, aceasta poate fi puţin prea anevoioasă. Iar **Blood Money** e plin de situaţii în care trebuie să iei decizii fulger şi să acţionezi la fel de repede. Jocul funcţionează în mare cum a făcut-o şi până acum, dar interfa-



SĂ MAI ASCULŢI DE FEMEI A jurat că în nopatea aceasta nu îi vine acasă soţul!



ÎNCONJURAT DE GĂINI O variantă periculoasă a gripei aviare, înarmat până-n cioc

SURPRIZĂ Stripteusa s-a îngrăşat şi nu mai încăpea în tort, astfel că agenţia m-a trimis pe mine. Unde e sărbătoritul?



Punctaj
HITMAN: BM



PRODUCĂTOR	IO Interactive
PUBLISHER	Eidos Interactive
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	120 RON
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- + final deschis
- + misiuni meticulos proiectate
- + rejucabilitate sporită
- − mici scăpări ale AI-ului

Grafică	*83%*
Sunet	*81%*
Gameplay	*82%*
Atmosferă	*83%*

83%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2,4 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

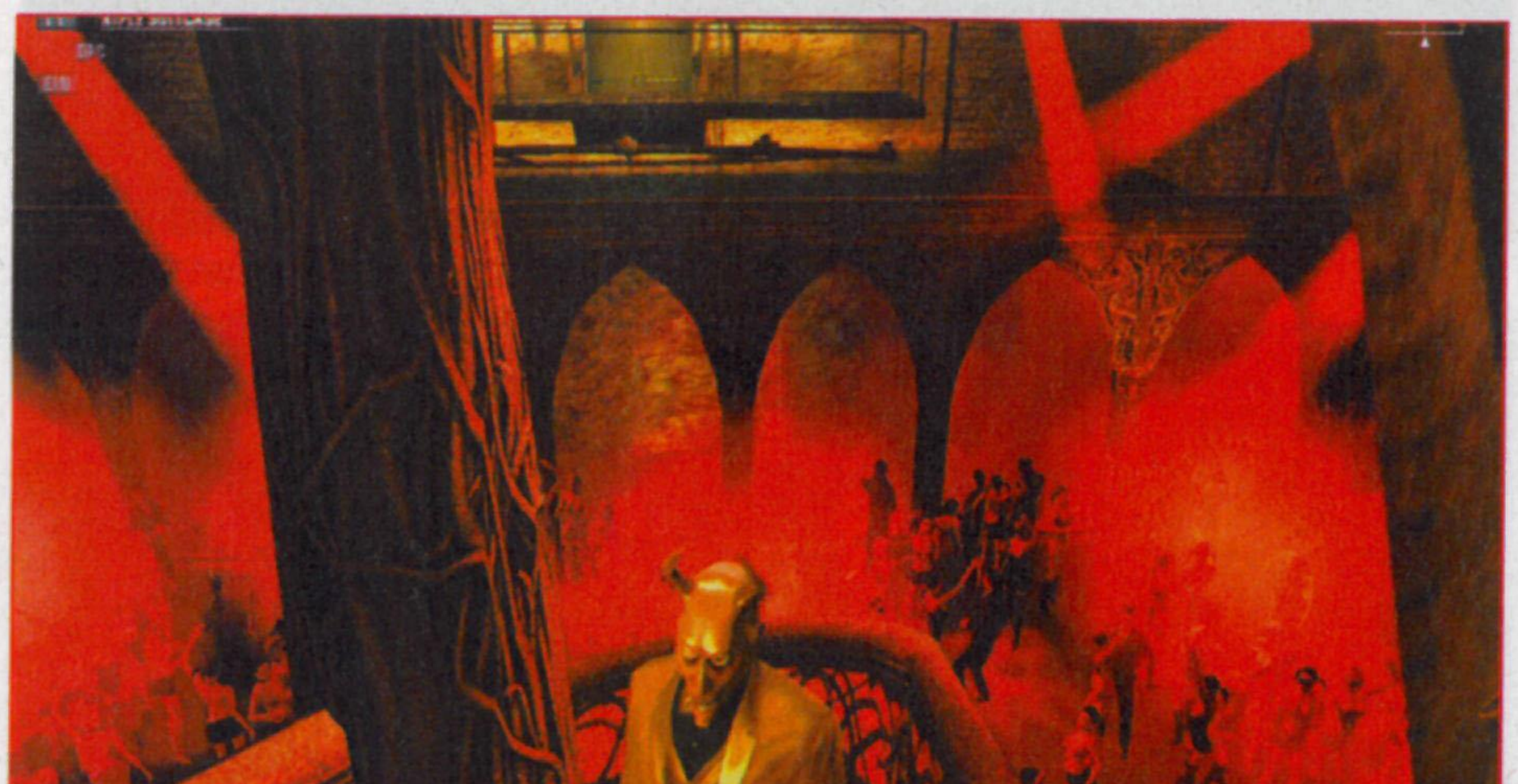
JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
THIEF 3, HITMAN: CONTRACTS

ţa îmbunătăţită şi controlul simplificat îţi uşurează viaţa. De acum nu vei mai rata o misiune pentru că te-ai încurcat în deschiderea unei uşi. Un alt exemplu este deschiderea unui tomberon pentru a scăpa de un cadavru, care nu este doar o acţiune nouă şi deosebit de utilă, dar poate fi executată relativ uşor. A fost mai greu să ne dăm seama cum să aruncăm o monedă, decât să manipulăm mai multe obiecte în acelaşi timp. Toţi cei care au fost îndepărtaţi până acum de dificultatea executării diferitelor manevre se pot apuca cu încredere de **Blood Money**.

Jucăriile unui asasin...

Întreg jocul a fost conceput să fie mai uşor de manevrat şi mai coerent. De exemplu, armele îţi rămân în dotare de la un nivel la altul, putând fi îmbunătăţite după bunul tău plac. Unele dintre acestea dispun de până la 12 upgrade-uri. Efectul acestora este variat: pot să extindă raza de acţiune a armei, pot să-ţi permită folosirea unor gloanţe de un calibru mai mare, pot mări capacitatea încărcătoarelor sau pot permite montarea diferitelor amortizoare. Producătorii îţi dau în mână carabine, puşti cu lunetă (celebrul Dragunov), pistoale (SilverBallers nu lipsesc nici de data aceasta), mitraliere, puşti de vânătoare şi multe altele. Controlul acestora nu s-a schimbat câtuşi de puţin faţă de ce am văzut până acum.

Fiind un joc de acţiune concentrat pe stealth, cu un design de nivel briliant, **Hitman** a fost totdeauna un joc greu, pentru unii chiar frustrant. Pentru a uşura viaţa jucătorilor, producătorii au introdus şi sistemul de luptă corp la corp, în afara sistemului de control dependent de context. Apăsând tasta de acţiune, fără nici o armă echipată, cheliosul nostru va începe să împartă de zor pumni în stânga şi în dreapta. Câteva astfel de lovituri vor fi de ajuns pentru a-i reduce pe oponenţi la tăcere, aceştia pierzându-şi cunoştinţa. În plus, comparativ cu titlurile precedente, Agentul 47 poate acum escalada mai multe tipuri de suprafaţă şi poate să execute salturi de gazelă cheală, dar graţioasă. Acestea aduc mai multă vitalitate în gameplay. Piesa de rezistenţă rămâne însă furişarea, lucru care necesită logica unei partide de şah. Chiar dacă aici nu eşti chiar atât de presat de timp ca la o partidă a sportului minţii, libertatea de a măcelări din titlurile de până acum a dispărut. Depinzi însă puternic de banii pe care reuşeşti să-i câştigi. Fără aceştia, viaţa îţi devine un iad deoarece nu poţi achiziţiona upgrade-uri la arme sau obţine informaţii din interior, sau controla notorietatea. În modurile de joc *Rookie* şi *Normal*, jocul nu este chiar atât de dificil. Trecând însă la *Hard* sau la *Pro*, nivelurile devin mult mai complicate, iar AI-ul îşi arată cu adevărat strălucirea agresivă. În modurile de joc mai grele vei avea nevoie de bani ca să-ţi poţi păstra avantajul faţă de jucătorii controlaţi de AI. Chiar dacă pentru bani grei poţi să mituieşti eventualii martori şi oficialităţile, acţiunile tale au o greutate mai mare ca oricând. Nivelul de zgomot produs, nivelul violenţei în executarea misiunii, timpul de completare a aces-teia, notorietatea – toate intră în evaluarea ta.



DANSÂND CU DIAVOLUL Dacă plăteşti bine poţi să mă inviţi la un vals sub clar de lună

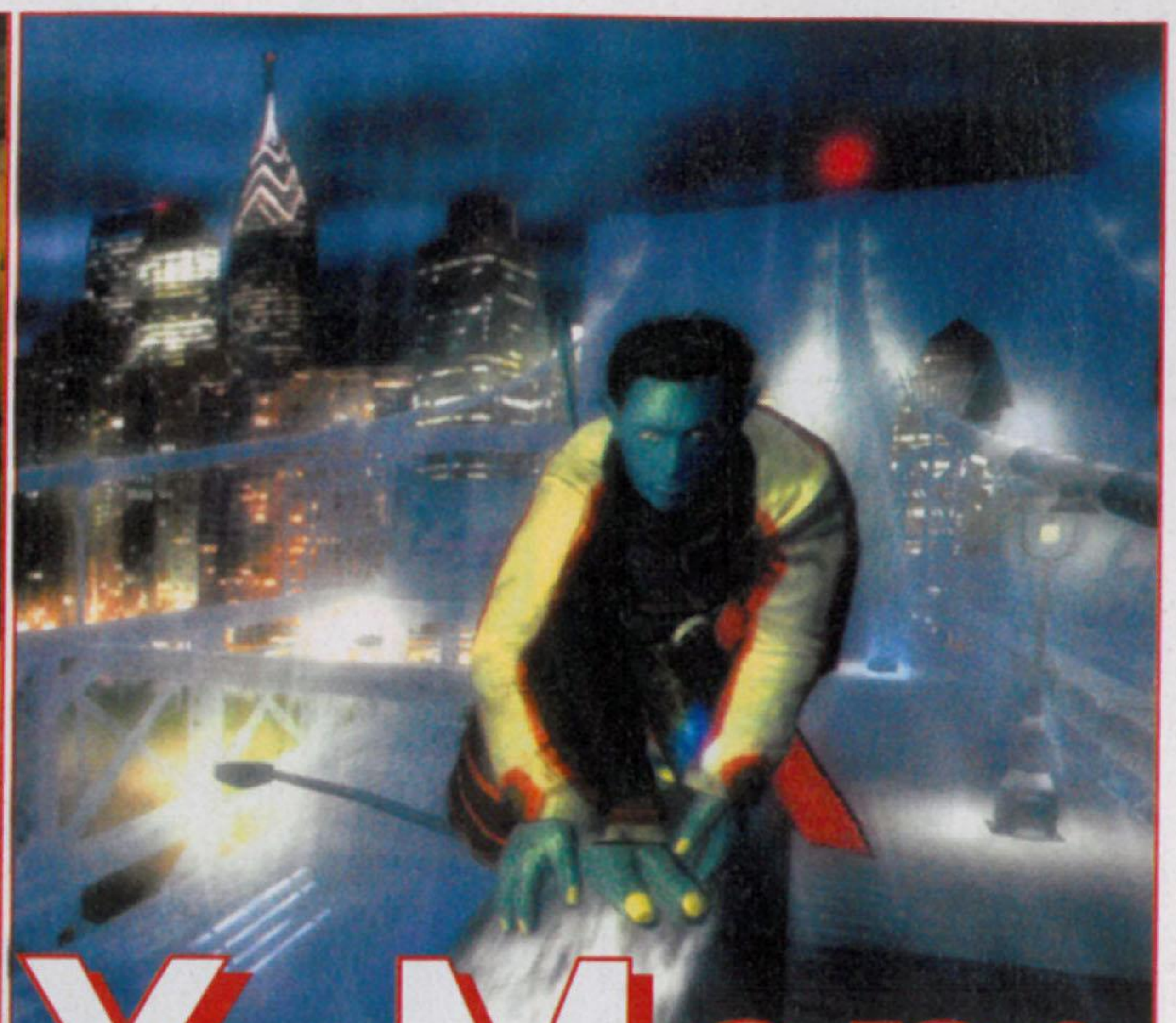
Actorii care şi-au conferit vocile diferitelor personaje trec însă şi de cele mai pretenţioase evaluări ale jucătorilor. Din joc nu lipseşte nici umorul care, alături de muzica compusă de Jesper Kyd, conferă o atmosferă demnă de moştenirea seriei. Engine-ul grafic reconstruit merită laude pentru efectele sale de lumini şi umbre, respectiv pentru texturile excepţional realizate. Modelele personajelor sunt acum mult mai detaliate şi beneficiază de avantajele tehnologiilor bump şi normal mapping.

Putem spune cu mâna pe inimă că jocul a suferit schimbări pozitive din mai toate punctele de vedere. Controlul a fost simplificat, întreg jocul a devenit ceva mai accesibil şi comportamentul AI-ului a fot îmbunătăţit. Din nou, design-ul de nivel este bine gândit, iar misiunile necesită logică şi multă răbdare. Chiar dacă se simte că avem de-a face cu acelaşi joc (lucru nu neapărat rău) îmbunătăţirile aduse se fac simţite şi fac din **Blood Money** un stealth action de mare valoare.

MACROSOFT BureVista
jacint@pcgames.ro


TRANSILVANIA
CELE MAI BUNE JOCURI
LE VEZI LA DUBLUCLICK
CU ALIN ȘERBAN GABOR
Luni 19:00
Marți 17:00
Duminică 15:30
DUBLUCLICK
www.dubluclick.ro
gas@dubluclick.ro
PC Games 4 fun
best distribution
UBISOFT
TNT GAMES





X-Men: The Official Game

După ce a deformat aproape întreaga istorie a mutanţilor profesorului Xavier (construită meticulos de benzile desenate, de-a lungul anilor) şi i-a făcut pe fani să se întrebe cum a putut să-şi pună Marvel numele pe aşa ceva, seria filmelor X-Men continuă cu a treia parte. Alături de penare, căni, figurine, postere şi cine ştie câte alte obiecte nefolositoare şi kitchoase, nu s-a putut să nu apară şi un nou joc. Bazat pe evenimente care ar fi avut loc între episodul al doilea şi al treilea al filmului, noul joc **X-Men** este un beat-'em-up care nu se remarcă cu nimic. Dezvoltat în mare grabă (lucru care a semnat condamnarea la moarte a titlului cu o soartă oricum mohorâtă) ca să ajungă pe rafturile magazinelor înainte de apariţia filmului, orele petrecute în compania acestui joc par o pierdere de timp totală. Jocul nu e chiar catastrofal, producătorii s-au oprit pe marginea prăpăstiei, dar misiunile sunt plictisitoare şi repetitive, combinate cu diferitele bug-uri, îi descurajează şi pe cei mai înverşunaţi fani.

Povestea centrală a jocului se învârte în jurul aventurilor a trei eroi: Wolverine (vă rog din toată inima nu mai traduceţi şi voi polifagul american prin om-lup), Nightcrawler şi Iceman. Activision i-a pus la treabă astfel şi pe actorii care au interpretat aceste personaje pe marele ecran: Hugh Jackman, Alan Cumming şi Shawn Ashmore. Prestanţa lor este satisfăcătoare, alături de cea a lui Patrick Stewart, care joacă rolul profesorului X. Restul personajelor nu mai sunt interpretate de actorii văzuţi în peliculă, vocile acestora fiind foarte diferite şi fade, lipsite de emoţii sau încărcate cu prea mult entuziasm. Firul epic este lipsit de coerenţă, pe tot parcursul jocului nu ştii ce final te aşteaptă: dacă va exista unul şi ce legătură au între ele diferitele evenimente. Un alt minus mare, îl reprezintă ciudatul sistem de alegere a personajelor. Cel mai deranjant este faptul că unele dintre acestea dispar fără urmă şi fără explicaţie în anumite momente ale povestirii. Un fir epic strălucit nu este caracteristic acestui gen de joc, X-men expunându-şi povestea într-un fel incoerent, care te lasă perplex, asta dacă nu-ţi pierzi interesul din prima oră de joc. Misiunile repetitive şi plictisitoare nu sunt îmbunătăţite nici de abilităţile speciale ale celor trei super eroi, considerate de unii drept elemente preluate din RPG-uri.

Grafica nu este prea convingătoare şi, din cauza lipsei de optimizare, pe majoritatea sistemelor produce frame rate-uri ruşinoase. Concluzia e clară: decât să daţi banii pe jocul ăsta, care este o irosire totală a preţioaselor clipe ale vieţii, mai bine încercaţi să faceţi rost de BD-uri şi să vedeţi adevărata istorie şi cu adevărat palpitantele aventuri ale X-Men.

MACROSOFT BureVista
jacint@pcgames.ro





Punctaj
X-MEN: TOG



PRODUCĂTOR	Beenox
PUBLISHER	Activision
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- framerate ruşinos
- pierdere de timp
- unul dintre firele epice cel mai prost construite
- plictisitor şi monoton

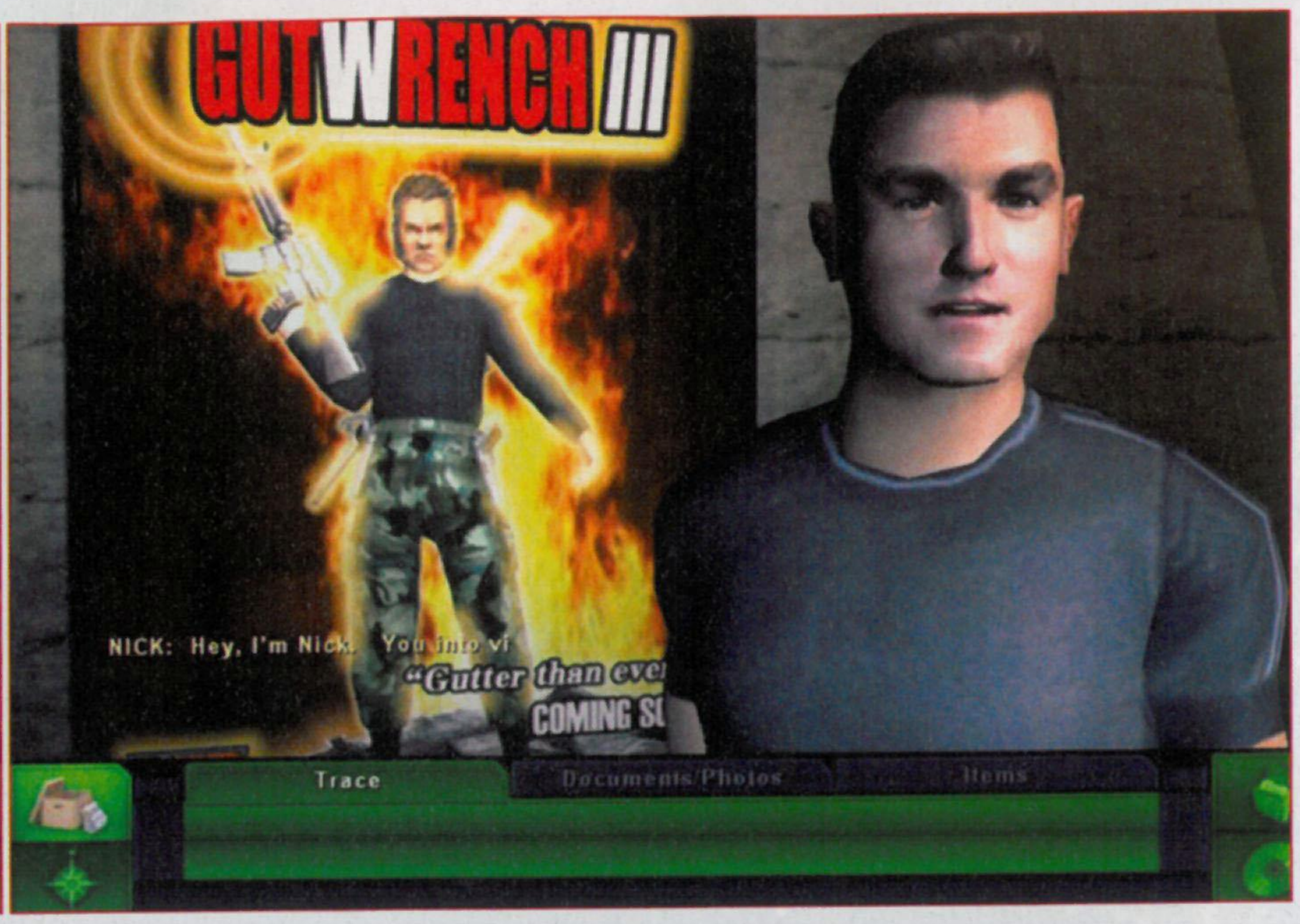
Grafică	61%
Sunet	57%
Gameplay	51%
Atmosferă	50%

55%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 2,5 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: X-MEN II: WOLVERINE'S REVENGE, X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE





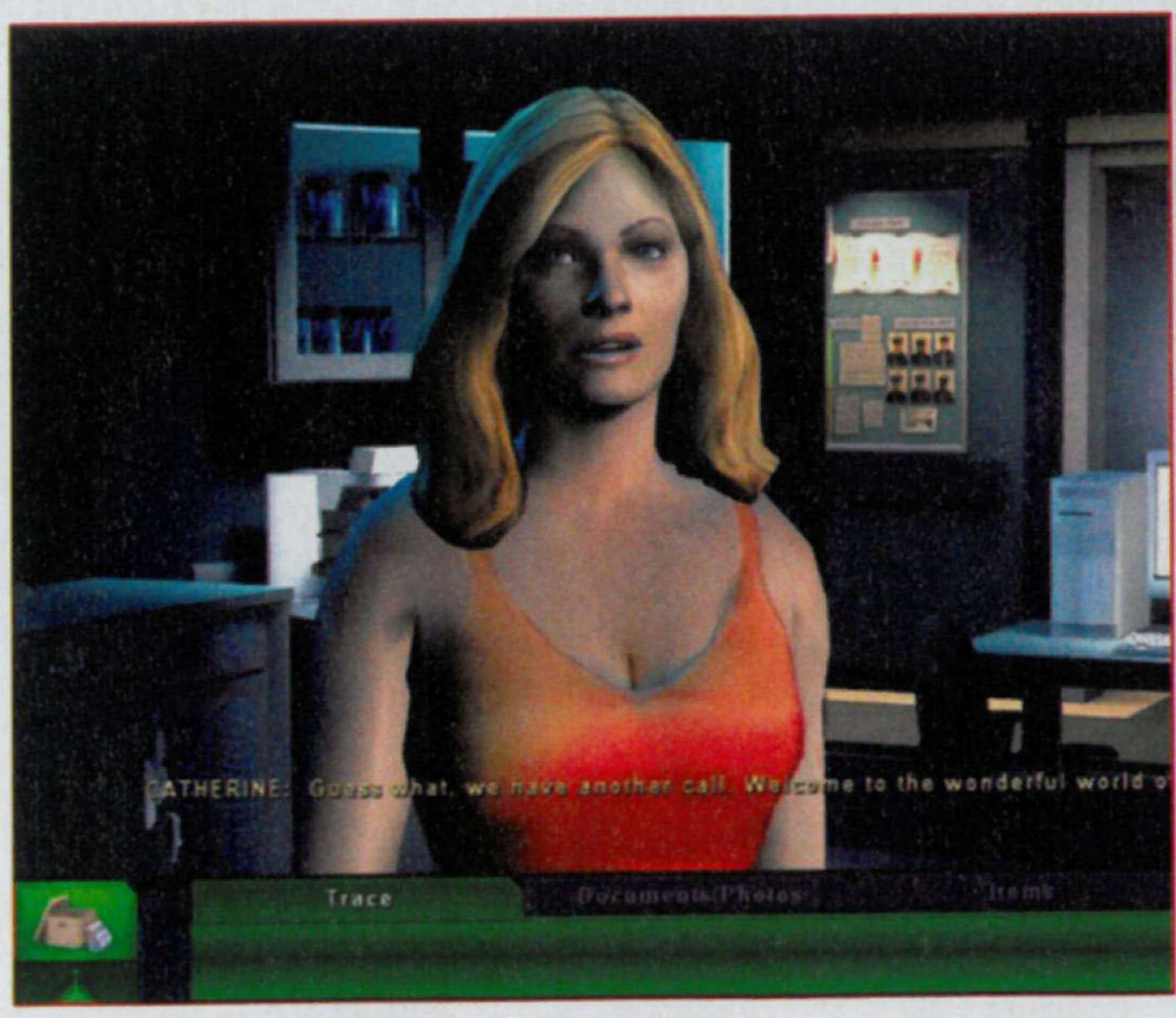
CSI - 3 Dimensions of Murder

CSI a ajuns unul dintre cele mai populare seriale de televiziune, şi nu doar peste ocean. Deja şi în mica noastră patrie, din ce în ce mai mulţi ştiu de aventurile lui Grissom & Co., în încercarea de a rezolva în mod spectaculos diferite crime. Nu e de mirare că cei de la Ubisoft continuă să exploateze licenţa, publicând al patrulea episod al seriei de jocuri de aventură. **Dimensions of Murder**, este al treilea episod, care relatează nişte întâmplări legate de echipa din Las Vegas şi este prima încercare în domeniu a celor de la Telltale Games. Faţă de **CSI: Miami**, noul episod este mai lung şi oferă ceva mai multe elemente de adventure decât titlurile precedente. Aceste îmbunătăţiri uşoare nu sunt însă suficiente pentru a ajunge la liman. Noul **CSI** suferă de aceleaşi boli precum precursorii: e prea uşor şi prea banal. Colac peste pupăză, cele cinci noi cazuri sunt mult mai puţin interesante decât ce am văzut în Dark Motives, scenariul suferind de nişte incoerenţe deranjante.

Premisele lui **CSI 3** nu reprezintă nici o surpriză dacă ai jucat vreunul din episoadele anterioare. Eşti din nou o prospătură în divizia din Las Vegas a unităţii **Crime Scene Investigation**. Ca recrut, va trebui să participi la ancheta a cinci cazuri, la începutul fiecăruia primind ca însoţitor unul dintre cele mai cunoscute personaje din serialul TV. Ei sunt ca nişte tutori care te ajută cu sfaturi, tu trebuind să faci toată munca. Toate misiunile pe care le primeşti sunt într-un fel sau altul legate de câte o crimă.

Cea mai bună parte a jocului rămân nişte poante despre industria jocurilor video. Problema e că cei cărora le este destinat jocul nu gustă aceste poante, nici măcar nu le sesizează, pentru că sunt jucători ocazionali care nu prea au habar de Sam & Max, de exemplu. O altă problemă este că toate cazurile urmăresc deja clişeul descris în episoadele premergătoare şi în serialul TV. Lipseşte originalitatea şi creativitatea. Întreaga acţiune a jocului urmăreşte acelaşi demers logic. Chiar dacă urmele şi probele nu sunt aceleaşi, în toate celelalte aspecte cazurile seamănă mult prea mult. De fiecare dată sunt trei suspecţi şi, în cele din urmă, obţii mandat să-i duci pe toţi la secţie, la un mic şi plăcut interogatoriu. Întotdeauna, vinovatul este ultimul pentru care obţii mandatul. Deşi în anumite momente producătorii au încercat să îndrepte vina şi spre ceilalţi suspecţi, rămâne evident că al treilea suspect este criminalul. Întreaga desfăşurare a jocului este previzibilă şi monotonă. Chiar dacă a fost îmbunătăţită şi grafica jocului, **CSI 3** nu arată mai bine decât precursorii. Totul pare la fel de cunoscut şi uşor, lipsind urma oricărei provocări. **Dimensions of Murder** poate fi un joc agreabil pentru fanii seriei, în rest însă prea subţire ca să merite atenţie.

MACROSOFT BureVista
jacint@pcgames.ro





Punctaj
CSI: 3DoM

PRODUCĂTOR	Telltale Games
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft România
PREŢ	cca. 100 RON
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

- poveste incoerentă
- fir epic banal
- lipsesc membri importanţi ai echipei
- prea uşor

Grafică	62%
Sunet	63%
Gameplay	68%
Atmosferă	62%

64%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
CSI: MIAMI



Rise of Nations: Rise of Legends

Cu amestecul său de strategie à la Civilization şi real time à la Age of Empires, Rise of Nations şi-a făcut o apariţie bombastică acum trei ani. **Un RTS care a folosit iţe ultra uzate, dar care şi-a permis luxul să inoveze, să fie tactic şi, în special, foarte distractiv.** Nu mai are rost să spun lq ce ne aşteptam de la Rise of Legends, mai ales că lead designerul lui Civ II şi Alpha Centauri se ocupă de joc.

Făcându-şi socoteala că strategiile cu substrat istoric „dau bine" azi, Brian Reynolds şi echipa sa s-au înhămat la **Rise of Legends** şi s-au hotărât să deschidă perspective noi licenţei **RoN**. Cele 18 naţiuni prezente în prima parte au dispărut, progresia pe epoci, la fel, resursele clasice au spus pa şi pusi... gata, avem de-a face cu o versiune epurată a RTS-ului surpriză de acum trei ani. Acum putem juca cu doar trei facţiuni: Vinci, care-şi datorează numele genialului inventator, Alin, popor al deşertului izvorât din poveştile arabe şi Cuotl, hibrid de incaşi ale căror femei au fost vizitate de „zburătorii" extratereştrii. Aşadar, trei rase diferite, trei moduri de joc diferite, un număr destul de redus de unităţi, toate cu un singur scop: crearea unui gameplay eficace.

Legende! Legende!

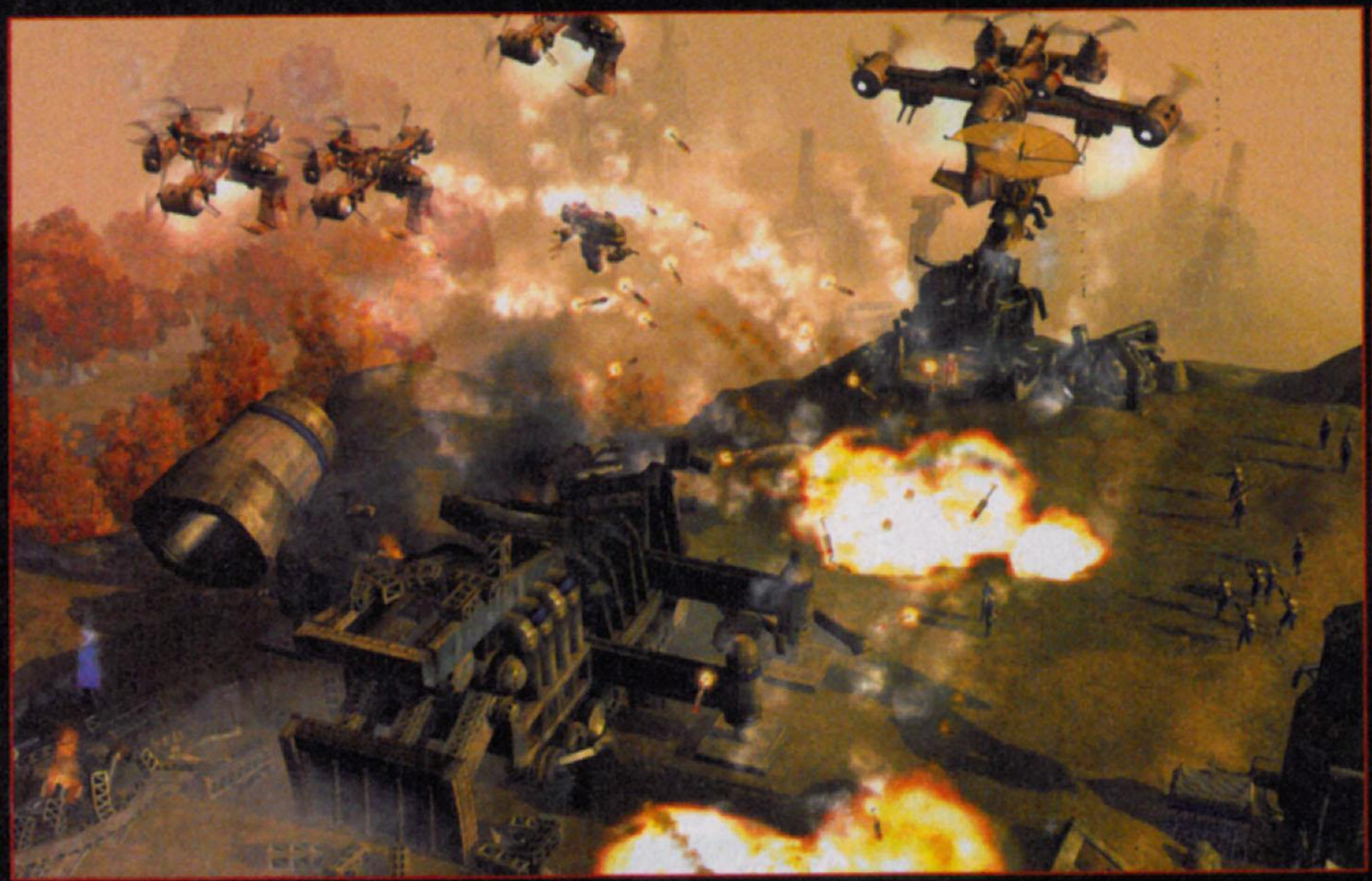
Scăpaţi de contextul istoric, producătorii au elaborat un univers original, în creuzetul căruia au amestecat câteva ingrediente interesante: industria şi maşinăriile lui taica Da Vinci, „araberii" d'ale Alins şi chestii sintetice d'ale Cuotls, aceştia din urmă bazându-se pe divinităţi ieşite din mitologiile incaşă şi mayaşă. Cum în orice RTS modern nu poţi simţi dimensiunea strategică fără să pompezi invocaţii de eroi şi zei, la fel stau lucrurile şi cu **RoL**. Şi aici, eroii invocaţi câştigă experienţă în lupte şi se folosesc de puteri speciale. Unul dintre ei, Giacomo, stă la baza campaniei singleplayer,

care cuprinde toate cele trei facţiuni, şi vă va însoţi în urmărirea Dogelui, băiatul rău pe care tânărul Vinci vrea să se răzbune, după ce mizerabilul i-a ucis fratele. Clasică, această campanie se prezintă ca o îmbunătăţire a modului *Conquest* din **RoN**, şi ne plasează pe o hartă decupată în teritorii, care înseamnă tot pe-atâtea misiuni. Unele dintre acestea sunt secundare, altele principale şi progresia se face într-o manieră destul de lineară, căci trebuie să îndeplinim obiectivele. Fiecare victorie ne aduce puncte pe care le putem cheltui ca să ne consolidăm oraşele cucerite, prin ridicarea de clădiri militare, sau prin diferite îmbunătăţiri pe care le putem face eroului şi unităţilor. Aşa că, grijă mare la cum cheltuiţi aceste puncte! Pe lângă puterea specială a fiecărei rase (Alins invocă trupe, Cuotl străpung Fog of War din cer, iar Vinci provoacă un mini cutremur) unele teritorii ne dau puteri pe care să le utilizăm în timpul jocului: healing, stocuri de resurse sau convertirea unităţilor adverse, bonusuri care înlocuiesc minunile, care sunt absente, la rândul lor din joc. Aceste predominanţe sunt utilizabile şi în skirmish şi în multi, unde sunt date jucătorului care îndeplineşte primul anumite condiţii (cumpărarea de trupe sau colectarea de resurse). Utilizarea acestora se face în funcţie de progresia noastră, dar rămâne limitată prin timpul de reîncărcare, aşa că trebuie să fim echilibraţi. Unele predominanţe vor fi foarte utile de-a lungul campaniei, de exemplu, puterea cu care poţi dispersa Black Terror, care aruncă un nivel în semiîntuneric, favorizând Dark Alins. Dacă regăsim succesiunea clasică a luptelor şi nivelurilor, fără latură economică, cu misiuni de escortare sau eliberare de prizonieri, numeroase niveluri ne rezervă surprize plăcute: ici un Steam Cannon zburător al Vinci, colo un Heartseeker al Alins, dincolo un erou, un eveniment... Obiectivele secundare sunt numeroase şi evoluţiile personajelor date de răsturnările de situaţie ridică jocul per ansamblul. Sigur că scenariul nu este o bombă, mai ales cu asemenea cinematici, dar este destul de plăcut de urmărit, prezintă fiecare rasă foarte bine şi aplică bine particularităţile gameplay-ului.

Rotiţe bine unse

Dacă, sub multe aspecte, putem considera că este vorba despre o versiune diferită de strămoş, **Rise of Legends** păstrează fundamentele lui **Rise of Nations**, din care regăsim câteva funcţii cheie, cum sunt auto-explore sau frontierele. În miezul gameplay-ului, gestiunea teritoriului, ale cărui limite evoluează în funcţie de numărul de oraşe pe care le aveţi şi în care trupele adverse suferă damage automat. Deplasările în teren advers trebuie făcute sub protecţia unităţilor speciale, dar jocul te împinge la un expansionism continuu, mai ales pentru că nu vă mai puteţi





VENI, VIDI, VINCI! Mama lor de chiţalcoatl sau cum le-o spune... arde-i, frate!



UEAAAH, RIDICHILE ĂSTEA de primăvară au nişte efecte secundare foarte incendiare!



HAI-HO, HAI-HO suntem soldaţi mişto, şi vrem berici şi nişte mici, hai-ho, hai-ho



SPUNE-MI, O STĂPÂNE, de care Gin îţi pofteşte salivara? Wembley, Bombay, Gliders...

plasa singuri metropola pe hartă. Aşadar, trebuie să le capturaţi pe cele care există deja. În afara întăririi influenţei teritoriale, posedarea mai multor oraşe va reduce costurile de construcţie ale diferitelor cartiere pe care le ridicaţi în jurul metropolei şi prin care creşteţi populaţia, obţineţi puncte de cercetare, creaţi caravane cu care faceţi comerţ cu clădirile neutre de pe hartă.

Există doar două resurse de fiecare facţiune. Alin şi Vinci dispun de Timonium, un cristal care apare pe sol, şi de Wealth, ce este generat de rutele comerciale stabilite cu clădirile neutre pe care trebuie să le capturaţi, fie cu forţa, fie prin finanţe, mai ales că unele vă dau anumite bonusuri. Cuotl nu dispun de caravane, şi bogăţiile sunt înlocuite de energia pe care aceştia o produc prin construirea de cartiere speciale.

În afara bazelor comune, rasele sunt foarte diferite. Chiar dacă upgrade-urile funcţionează pe baza unei mecanici clasice sunt deosebite pentru fiecare tabără. Alin trebuie să ridice turnuri de apărare ca să-şi îmbunătăţească trupele: nisip, foc sau sticlă, fiecare cu propriile clădiri. Celelalte facţiuni îşi upgrade-ază unităţile în manieră clasică, chiar dacă Vinci pot utiliza prototipuri şi îşi pot evolua laboratoarele, în timp ce Cuotl îşi canalizează puterea cu arce sacre care dopează clădirile (turele mai puternice, mine mai rentabile etc.). Acelaşi lucru se întâmplă şi cu cercetarea, care este repartizată pe patru axe majore, nuanţate cu subtilităţi, în funcţie de rasă. Un mod de a-ţi procura cardurile care este cam artificial, dar care aduce prospeţime gameplay-ului. Unităţile de transport devin o sferă magică la Alins, o baracă mobilă (ceva în genul Terranilor din Starcraft), la Cuotl. Fiecare unitate are echivalente în celelalte facţiuni, de la infanterie la unităţile zburătoare şi tancuri, clasice la Vinci, însă mai exotice la Alin şi Cuotl, sau oamenii mecanici, avioanele de luptă şi tancurile devin dragoni, golemi de sticlă sau idoli de piatră. Naţiunile neutre prezente pe hartă furnizează şi ele unităţi insolite, de la simpli infanterişti sau cavaleri la preoţi pe altare zburătoare sau elefanţi





GRUPUL A, **fuga la duna de nisip şi scoateţi lăzile alea de bere egipteană. Executarea!**









de asediu. Eroii debordează şi ei, de la zeu al morţii sau geniu al focului la unii, oameni prinşi în exoscheleţi la alţii, toţi având puteri impresionante.

Vreme de război

Destul de nervos în **Rise of Nations**, gameplay-ului lui **Rise of Legends** este încordat, adesea frenetic, în ciuda începuturilor de partidă cam molatice. Rodării mecanismelor economice îi succed lupte susţinute, în care trebuie să intraţi în cursa pentru crearea unităţilor de bază, lovituri secrete cu puteri devastatoare care fac uitată absenţa bombelor atomice din prima parte. Un păianjen mecanic gigant pentru Vinci, un dragon de sticlă pentru Alin şi un oraş zburător pentru Cuotl: odată ce ai aceşti coloşi pe câmpul de luptă, poţi începe adevăratul război, în care poţi profita de scenele de distrugere care iau o amploare ieşită din comun.

Jocul nu se zgârceşte cu efectele vizuale şi cu gigantismul anumitor unităţi, abundenţa proiectilelor şi a puterilor de toate felurile făcându-l de multe ori furibund. Din fericire, cu atâtea şi atâtea unităţi, puteri şi clădiri, producătorii au reuşit să realizeze o interfaţă care este un model de claritate şi ergonomie. Jocul este plin de shortcut-uri de tastatură care ne uşurează misiunile. Adăugarea predominanţelor şi multitudinea de shortcut-uri face partidele fluide şi dinamice, şi panoul puterilor mai atractiv. Pe durata campaniei singleplayer, AI-ul se arată cam slăbuţ, a se citi incompetent pe harta tactică unde atacă în permanenţă aceleaşi teritorii, şi puţin agresiv în fazele strategice. În *Skirmish* este parcă ceva mai convingător, chiar dacă tot mai dovedeşte unele slăbiciuni, între care lipsa de reacţie este la rang înalt, iar abisul între nivelul de dificultate normal şi cel dificil este de-a dreptul exagerat de mare. Acest mod este însă o oportunitate ca să profităm de multitudinea de hărţi care ne sunt furnizate pe lângă modul singleplayer. Cum a fost publicat şi editorul, aşteptăm creaţiile fanilor care să îmbogăţească jocul. Modul multiplayer este şi el prezent prin intermediul LAN sau Internet. O mică decepţie: dacă putem interzice luptele preţ de un anumit timp la începutul partidelor (ca să evităm rush-ul), nenumăratele fineţuri de reglaj ale jocului precedent (viteză, tipul de victorie etc.) au dispărut şi au lăsat loc unor simple opţiuni diplomatice, chiar dacă unele hărţi ne oferă variabile de joc foarte simpatice. Eh, în ciuda prezenţei unităţilor speciale, adevăraţi joly-jokeri tactici ale căror costuri îţi dau migrene şi care trebuie păstraţi pentru finalul partidelor, rasele sunt destul de bine echilibrate. Ca întotdeauna, trebuie să le învăţaţi echivalenţele, să le cunoaşteţi punctele forte şi slăbiciunile.

Facţiunile

După cum veţi vedea, avem suficient material pentru toţi pasionaţii de folclor fantasy şi îngemănarea detaliilor neobişnuite ale raselor construiesc o frescă diferită de deja ultra-abuzatul univers tolkienian.

Vinci

Vinci nu sunt o naţiune în sine, ci mai degrabă o confederaţie de oraşe-state care împărtăşesc o moştenire şi un background comun. Ei există împreună, fiecare naţiune-stat fiind specializată într-un anumit aspect al economiei sau politicii. Vinci sunt o civilizaţie avansată care a cunoscut un progres ştiinţific impresionant într-un mod pseudo-medieval, dezvoltând tehnologii asemănătoare stilului steampunk şi desenelor lui Leonardo da Vinci. Oraşele lor sunt adevărate conglomerate de silozuri metalice, străjuite de macarale mecanice şi roţi dinţate, iar unităţile lor au un design asemănător, ca în cazul Clockwork Men, impunătorii roboţi cu angrenaje grosolane. Tehnicile de luptă ale Vinci au fost perfecţionate de-a lungul timpului şi le-au fost încorporate unele inovaţii (ex. Stock in Trade). Vinci au puterea Industrial Devastation, prin care se va asigura un influx masiv de resurse şi se va crea, în acelaşi timp, un obstacol în faţa adversarului.

Alin

Oponenţii Vinci sunt în primul rând Alin, o rasă foarte veche, poate cea mai veche şi mai bine stabilită de pe întreaga planetă. Alin este rasa cea mai apropiată de conceptul de „fantasy", fiind inspirată din "O Mie şi Una de Nopţi". Pe măsură ce creşte în putere şi prestigiu, Alin se fac cunoscuţi ca maeştrii ai magiei, datorită căreia sunt capabili să invoce armate întregi din nimic. Aşteptaţi-vă la creaturi mitologice ca dragoni, scorpioni giganţi şi genii rele, reunite într-o armată care poartă amprenta inconfundabilă a lumii arabe şi care sunt gata să mănânce dunele deşertului ca să-şi atace adversarii „clasici", oamenii. În acelaşi timp, Alin şi-au instruit războinicii să atingă o perfecţiune fizică şi o flexibilitate fără precedent în domeniul militar.

Când este upgrade-ată la full, puterea Alin, Summon Army, poate materializa o armată întreagă. Chiar cele mai comune clădiri militare îşi pot seta „rally points" oriunde îşi are line-of-sight trupa lor, după care, unităţile produse se materializează pur şi simplu la rally point.

Cuotl

Această rasă este ceva mai specială, inspirându-se dintr-un univers de tip „SF-arheologic", potrivit căruia unele dintre marile civilizaţii ale trecutului ar fi fost înrudite sau ajutate de alieni. Cuotl sunt o rasă alienă puternică, eşuată pe la noi la bordul unei imense arce spaţiale. Stăpâni ai unei tehnologii avansate, Cuotl interpretează partitura divinităţii în faţa aborigenilor, în scopul de a-şi contacta semenii. Amestec de civilizaţii amerindiene dispărute şi construcţii egiptene, oraşele Cuotl sunt populate de ziggurate imense şi generatoare de energie, iar unităţile lor seamănă cu giganţii de piatră. Adevăratul aspect al alienilor rămâne un mister, dar mulţi dintre eroii lor (al căror rol, asemănător celor din **Warcraft 3 & Co.**, este acela de a interpreta povestea jocului şi a face uz de abilităţi speciale) sunt uşor de recunoscut prin colosul robotic în care se ascund, interpretând rolurile divinităţilor Soarelui, Furtunilor sau Morţii. Puterea Cuotl se numeşte Star Bolt şi este o rază devastatoare (damage la toate clădirile care se nimeresc în aria ei) care e trasă de pe o platformă orbitală.

Facţiunea cea mai greu de stăpânit este Cuotl, cu gestiunea sa de energie, scuturi sau lanţuri de turnuri de apărare. Vinci sunt mult mai accesibili, iar Alin nu vă dau bătăi de cap odată ce aţi asimilat conceptul celor trei cercuri. Dar, chiar dacă contextul este original şi mecanismele de joc destul de neobişnuite, gameplay-ul nu este neapărat inovator. Fundamentele sale, fie că este vorba despre gestionarea teritoriilor, găsirea resurselor sau cercetare, rămân asemănătoare celor din **Rise of Nations**, înfrumuseţate chiar cu concepte simpatice cum sunt cartierele oraşelor sau arbori tehnologici deliranţi.

Original sau nu?

Rise of Legends îşi arată clar diferenţa faţă de strămoşul său în universul său de joc şi în rasele sale, care sunt totodată adevărate lumi unice. Producătorii au pus osul la treabă: unităţile speciale ne dau cea mai bună ocazie să vedem grija pe care au acordat-o designului creaturilor şi animaţiilor acestora, chiar dacă ele sunt foarte inegale, uneori graţioase şi realiste, adesea sacadate şi sărace. Latura estetică desparte **RoL** de majoritatea RTS-urilor moderne, chiar dacă întregul nu este neapărat extraordinar, cu unele decoruri nu întotdeauna de foarte bun gust, alteori foarte reuşite, cum sunt podurile gigantice care apar în ceaţă, marile întinderi deşertice sau peisajele din junglă. Oraşele sunt foarte frumoase, foarte detaliate, şi efectele vizuale sunt foarte reuşite. Bine închegat şi foarte plăcut, **Rise of Legends** reuşeşte să nu semene cu niciun alt RTS apărut în ultima vreme. Păcat că timpii de încărcare sunt destul de lungi...

Mai apropiat de un **Warcraft III** decât precursorul său, de la care moşteneşte principiile de bază, **Rise of Legends** este un RTS foarte bun, genul de joc foarte solid şi bine închegat, care-şi dezvăluie subtilităţile de-a lungul partidelor bine echilibrate, foarte „vânoase" şi spectaculoase. Cu universul său original, cele trei naţiuni diferite şi foarte bine echilibrate, bogăţia sa de conţinut şi mecanismele de joc impecabile, **Rise of Legends** merită fiecare clipă petrecută în el, fiind o adevărată şi, în acelaşi timp, falsă continuare care-i va decepţiona pe cei care aşteptau de la creatorii lui **Rise of Nations** detonarea unei noi bombe în terenul RTS. Se vede că Brian Reynolds şi echipa sa au pus mult suflet în dezvoltarea acestui joc spectaculos şi original, în acelaşi timp, şi această bucurie ţi se transmite încă de la primele clicuri. Dacă nu mă credeţi, convingeţi-vă singuri!

SINU' LUI AVRAM
cipri@pcgames.ro

Punctaj

RoN: RISE OF LEGENDS



PRODUCĂTOR	Big Huge Games
PUBLISHER	Microsoft Games
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 50 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- \+ trei facţiuni diferite
- \+ design original
- \+ gameplay bogat şi profund
- − AI inegal
- − un pic cam „furibund"?

Grafică	85%
Sunet	73%
Gameplay	86%
Atmosferă	86%
Multiplayer	88%

84%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,4 GHz	CPU	- 3 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: RISE OF NATIONS





Black & White 2: Battle of the Gods





Dacă nu v-aţi săturat să încercaţi să deveniţi zei (un post care intră în conflict cu regii manelelor), la aproximativ jumătate de an după **Black & White 2**, domnul Molyneux ne prezintă un expansion pack divin. **Battle of the Gods** chiar dacă se prezintă cu niveluri şi abilităţi noi, nu are o aromă prea diferită faţă de jocul original. Noroc că în cazul lui **Black & White 2**, acesta nu este un lucru chiar aşa de rău.

Va trebui să participi din nou la întâlnirile zeilor anonimi, dependenţi de mana generată de turma de credincioşi. Cum ne-am putut aştepta, **Battle of the Gods** reia evenimentele exact de unde le terminase **Black & White 2**. Tocmai când credeai că totul e în regulă şi că ai transformat lumea în propriul tău parc de distracţii, apare un nou zeu care vrea să se joace cu lopăţica lui în nisip – împreună cu armata sa de schelete animaţi şi o maimuţă undead. Din nou, va trebui să răspunzi provocării, cucerind favoarea aztecilor care locuiesc în mai multe insule de mărimi variate. Din nou, modalitatea prin care cucereşti locuitorii depinde de tine: poţi fi un tiran nemilos sau un zeu binevoitor şi rozaliu.

Chiar dacă locurile în care se desfăşoară evenimentele sunt noi, gameplay-ul a rămas neschimbat. Anumite insule par mult mai mari faţă de predecesor, astfel este binevenită posibilitatea importării creaturii care şi-a făcut cei şapte ani de acasă în jocul original. Nici cei care nu s-au sinchisit de jocul de bază până acum nu vor fi dezamăgiţi, add-on-ul având prinse în lesă şi noi bestii, ţarcul de animale ajungând astfel la un total de şase bestii. Indiferent dacă importi creatura deja dresată sau o iei de la început cu noua ţestoasă, de exemplu, la începutul jocului îţi va sta la dispoziţie un morman de tribute points, care-ţi vor servi la achiziţionarea clădirilor şi puterilor tale divine. Există nişte abilităţi proaspete, dar nimic care să schimbe radical conţinutul deja cunoscut.

Construirea oraşelor nu reprezintă o problemă prea mare. Îţi vor sta la dispoziţie mai multe tipuri de clădiri noi, printre care indicatoarele care uşurează mişcarea supuşilor tăi prin oraş. Majoritatea acestora nu au însă nici un efect asupra gameplay-ului, privit în ansamblu. Deşi, nivelul de dificultate a rămas acelaşi, AI-ul a devenit mult mai uşor de ghicit. Calculatorul tinde să trimită asupra ta valuri de trupe inamice la intervale regulate, făcându-le vulnerabile în faţa atacurilor creaturii tale. În mare, putem spune că nu se schimbă prea multe în expansion, luptele, modalităţile de obţinere a victoriei şi gameplay-ul suferind doar modificări minore, care nu afectează aproape deloc reţeta deja binecunoscută.

Cele câteva hărţi noi necesită multă răbdare şi ore bune de joc nu răsplătesc însă jucătorii pe măsură. **Battle of Gods** poate fi atractiv doar pentru fanii de **Black & White 2**, neaducând nimic cu adevărat nou, producătorii preferând să umble pe calea deja bătătorită.

MACROSOFT BureVista
jacint@pcgames.ro

Punctaj
B&W2: BotG



PRODUCĂTOR	Lionhead Studios
PUBLISHER	Electronic Arts
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	120 RON
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- (+) noi minigame-uri
- (+) noi creaturi
- (−) nimic cu adevărat nou
- (−) erori grafice cunoscute din B&W2

Grafică	78%
Sunet	76%
Gameplay	74%
Atmosferă	72%

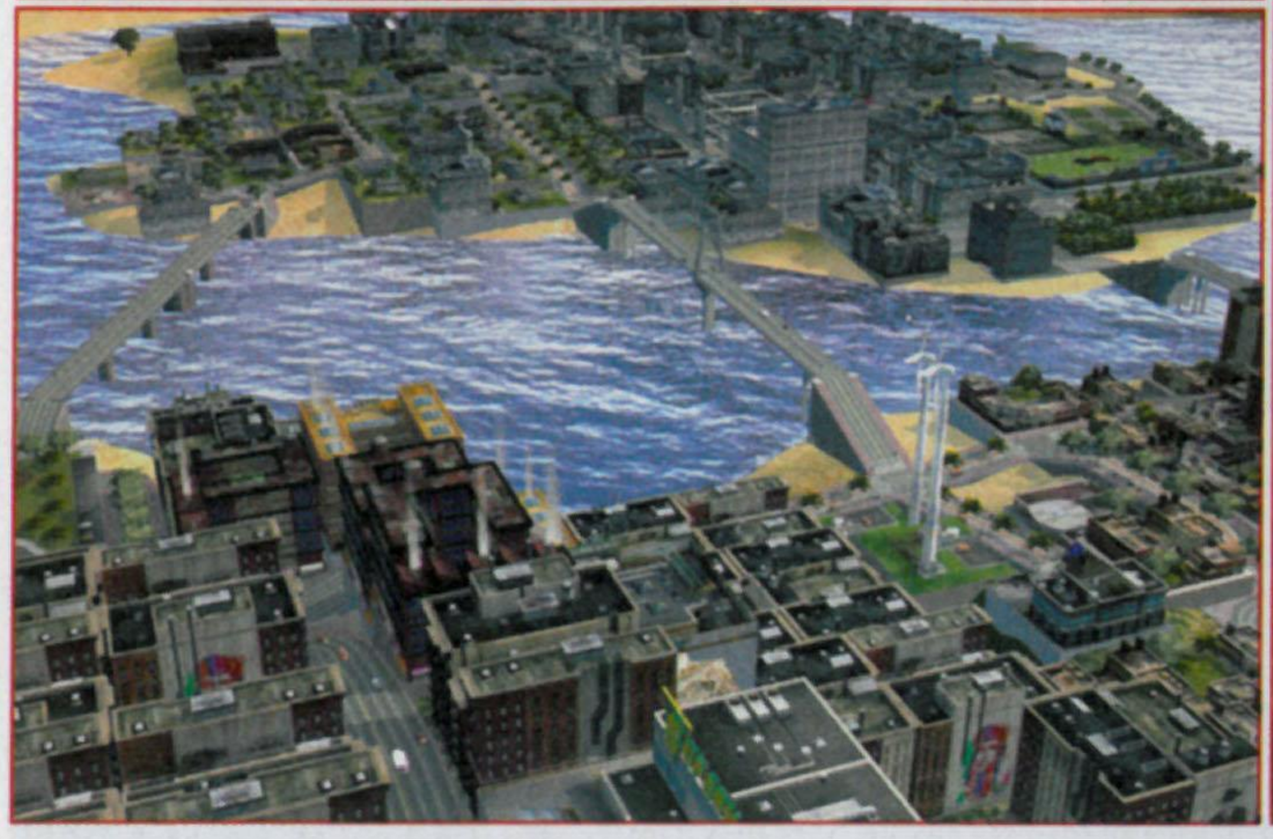
75%

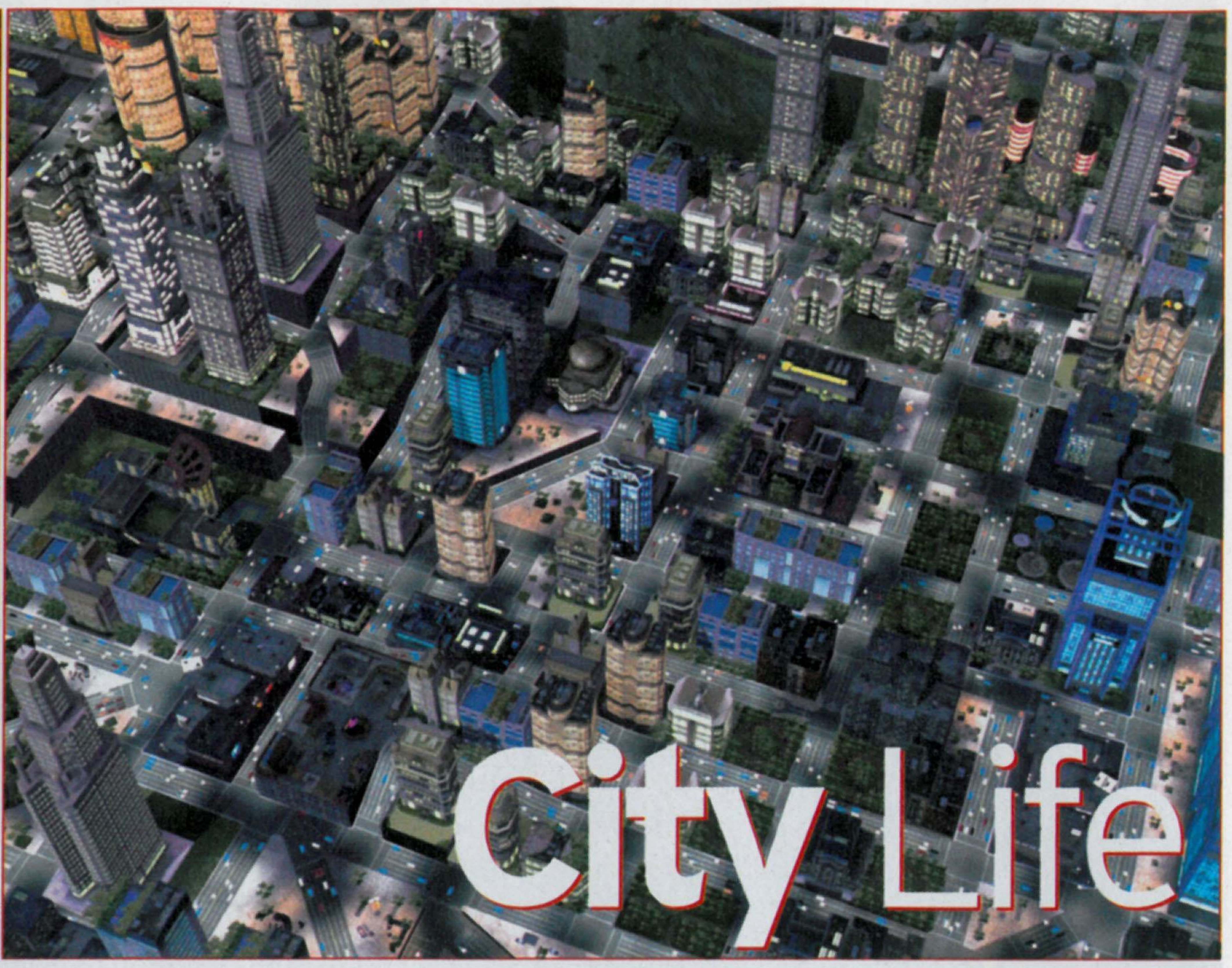
NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,6 GHz	CPU	- 2,8 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BLACK AND WHITE 2









City Life

V-aţi săturat de carabine, lansatoare de grenade, tancuri şi tot soiul de alte chestioare dăunătoare păcii mondiale? Simţiţi că a venit momentul să puneţi deoparte, niţel, viaţa zbuciumată din tranşee, în favoarea unui joculeţ mai liniştit? Nici o problemă. City Life este tot ce vă trebuie.

O istorie... simulată

Nimeni nu poate nega impactul lui **SimCity** asupra industriei ludice. În primul rând, a fost unul dintre primele simulatoare city-building, iar în al doilea rând, jocul a lansat cariera de succes a lui Will Wright, nene ce ulterior a creat cel mai bine vândut joc al tuturor timpurilor, **The Sims**. Chiar dacă în ziua de astăzi simulatoarele au o popularitate enormă în rândul anumitor categorii de jucători, este (şi va fi mereu) foarte greu, dacă nu imposibil, ca un joc din această categorie să aibă asupra publicului impactul pe care l-a avut **SimCity**. Poate pentru că a fost un deschizător de drumuri, sau pentru că impresiona printr-un grad ridicat de realism, pentru acea perioadă, oferind tuturor o experienţă unică. În orice caz, acest lucru nu i-a oprit pe producători să îşi încerce norocul, drept pentru care astăzi stăm faţă în faţă cu ultima tentativă de gen, **City Life** al celor de la Monte Cristo. Jocul împrumută cele mai vitale aspecte din **SimCity**, adăugând câteva şmecherii financiare, într-un mediu 3D generat de un engine destul de bine pus la punct, toate acestea pentru a crea un simulator care, în ciuda faptului că nu este cel mai inovativ şi mai genial titlu de pe piaţă, poate fi enorm de distractiv. Ideea centrală a jocului este una extrem de simplă la o primă vedere: construieşte o metropolă de succes, etalează-ţi talentele de manager social, politic şi financiar.



AUTORITĂŢILE ORĂDENE repară cu sârg şoselele

Primii paşi

Da, pare simplu, însă, de fapt, nu este chiar aşa. Munca noastră este îngreunată iniţial de lipsa unui tutorial hands-on, jocul oferind, în locul acestuia, o armată de screenshot-uri, însoţite de descrieri scurte. Chiar dacă acestea acoperă cele mai importante aspecte ale titlului destul de bine, nimic nu se compară cu un tutorial interactiv. E ca şi cum înveţi după carte, fără să exersezi. Cu toate astea, jocul este presărat cu o multitudine de tooltips, precum şi un quickstar guide pentru începători, în timp ce veteranii genului vor descoperi că jocul este destul de straightforward.

Odată cu primii paşi în fizica jocului, va trebui să alegem mediul în care dorim să ne construim oraşul. Avem la dispoziţie nu mai puţin de cinci zone diferite, fiecare dintre acestea fiind caracterizată prin climat şi tipul solului. De asemenea, fiecare zonă este dotată cu un număr de hărţi individuale pe care jucătorul îşi poate construi oraşul, marea majoritate a acestora nefiind, iniţial, disponibile, urmând a fi accesate ulterior. După ce am ales zona, cumpărăm cu puţinii bani pe care îi avem o bucată de pământ şi dă-i bice colega, începem să clădim imperiul. Odată rezolvată şi această pro-





blemă, ne vom construi centrul de operaţii (Primăria) şi, cătinel-cătinel, dăm drumul la treabă. Absolut tot ceea ce vom construi în joc trebuie să fie, într-un fel sau altul, conectat cu ceea ce s-a construit anterior, lucrul acesta permiţând celor cu niscaiva imaginaţie tot soiul de artificii de design, folosind, de exemplu, străzi pentru a lega vechile construcţii de cele noi.

Societate colorată

Iniţial, principala noastră grijă este construcţia de case pentru populaţie – evident, cu menţiunea că prioritatea numărul unu este aceea de a atrage colonişti, iar tipul acestora este influenţat de un anumit număr de factori. Există şase categorii de colonişti în total, elites, suits, radical chics, blue collars, fringes şi have-nots. Fiecare dintre acestea au nevoi specifice şi grad de toleranţă diferit, lucruri la care mai adăugăm faptul că nu se prea înghit unii pe alţii, drept pentru care trebuie să acordăm o atenţie deosebită modului în care repartizăm populaţia pe zone, pentru a evita micile ciondăneli, scandaluri civile sau, de ce nu, răscoale. De îndată ce oraşelul tău începe să crească într-o zi cât altele într-un an, trebuie să oferi populaţiei tot



soiul de facilităţi. Pentru o zonă ceva mai puţin populată, micile magazine alimentare, centrele medicale şi şcolile primare vor fi mai mult decât suficiente, însă mai târziu, cu cât lumea se buluceşte mai mult într-un anumit sector, cu atât mai mult va fi nevoie de centre comerciale scumpe pentru cei pretenţioşi, precum şi spitale de anvergură, cu mulţi doctori Csomu care să oblăduiască populaţia. Este nevoie să păstrăm mereu un echilibru stabil între marile afaceri, de la centralele electrice care aduc profit şi dau populaţiei electricitate, până la impactul produs de poluare asupra nivelului de fericire al indivizilor. Cu cât oraşul nostru devine mai complicat, cu atât va fi mai mare provocarea de a oferi cetăţenilor tot ceea ce au ei nevoie şi de a păstra un profit constant, pentru a construi următoarea parte a metropolei.

Veniţi de la Finanţe

Pe lângă toate aceste şmecherii economico-sociale, fiecare hartă este dotată cu o serie de obiective. Acestea variază de la cele mai simpliste, cum ar fi să creştem populaţia până la un anumit număr sau să agonisim o anumită sumă de bani, până la cele niţel mai sofisticate, ca, de exemplu, crearea şi păstrarea armoniei între vecini. Pare extrem de complicat, însă avem la dispoziţie un mic monitor în colţul ecranului care ne dă din când în când câteva indicii referitor la aceste obiective, arătându-ne care zone ar trebui să aibă o mai mare prioritate sau în care există probleme de ordin social. Un simplu clic pe acest raport şi vom primi din partea calculatorului nostru darnic o listă cu posibilele soluţii pentru rezolvarea problemelor, iar











dacă avem nevoie de niţel timp pentru a analiza cât mai bine situaţia, putem oricând folosi funcţia de pause.

Evident, una dintre problemele de care ne vom lovi, mai devreme sau mai târziu, este cea pecuniară. Cumpărarea iniţială a terenului va determina cu cât caşcaval vom rămâne pentru a ne finanţa inginereştile proiecte de construcţie, iar dacă problemele financiare sunt chiar atât de grave, putem apela la împrumuturi. Pentru o bună funcţionare a imperiului tău economic, va fi nevoie de crearea unui echilibru perfect între sursele de income şi sumele pe care trebuie să le cheltuieşti. Cei mai aventuroşi dintre noi, cărora le place la nebunie riscul de bursă, se vor trezi, nu de puţine ori, mai falimentari decât bugetul României. Pentru asemenea situaţii de criză, avem la dispoziţie o serie de rapoarte care ne oferă posibilele cauze ale acestor probleme. Poate că cetăţenii noştri muncitori ajung foarte greu la lucru din pricina traficului? Nici o problemă. Ni se oferă posibilitatea de a compara nivelurile de trafic de pe străzile oraşului şi de a decide dacă acestea trebuie sau nu îmbunătăţite. Sau poate există prea multe clădiri care "sug" fonduri? Din nou, nici o problemă, un alt raport va face o estimare a celor mai profitabile şi a celor mai scumpe clădiri din metropolă.

În pauza dintre FPS-uri...

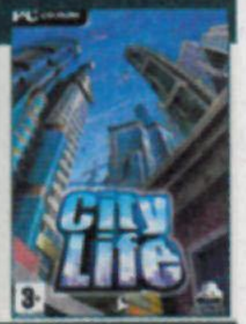
Pe parcursul jocului, vom observa că cele mai costisitoare clădiri sunt chiar cele care au un impact pozitiv asupra populaţiei. Dacă vrem să reducem costurile de menţinere, putem oricând trimite buldozerele să le demoleze, însă trebuie să luăm în calcul că şi această operaţiune costă bani, iar demolarea unei clădiri are, de obicei, un impact negativ asupra cetăţenilor prezenţi în zona respectivă. În timp, vom ajunge nişte experţi în a satisface nevoile tuturor celor şase clase de populaţie. Deşi pare o enormă bătaie de cap, o planificare deşteaptă la începutul jocului poate face diferenţa – fie o gândire pe termen scurt, fie una pe termen lung ce nu va necesita prea multe reconstrucţii ale unor zone cheie.

City Life este, cu siguranţă, cel mai bun simulator de city building pe care l-am văzut în ultimii ani, acesta îmbinând strălucit relaţia nevoi-rezultate, prezentă în oricare simulator care se respectă, cu un nivel sănătos de management financiar. Cu siguranţă, nu se ridică la potenţa lui **SimCity**, însă jocul de faţă oferă ore bune de distracţie oricărui pasionat al genului.

PAOLO ALCOELHO
paul@pcgames.ro



Punctaj
CITY LIFE



PRODUCĂTOR	Monte Cristo
PUBLISHER	CDV
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 USD
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- + management financiar
- + posibilităţi variate de dezvoltare
- − lipsa unui tutorial sănătos
- − poate deveni linear

Grafică	81%
Sunet	80%
Gameplay	83%
Atmosferă	82%

82%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2,2 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA SIM CITY



Desperados 2: Cooper's Revenge

Nu vă era dor de un western? Mai ţineţi minte când a apărut Desperados? Vă spun eu, în 2001, şi a fost etichetat de multă lume încă de primele clicuri drept o clonă de Commandos. Reacţia era normală, din moment perla coroanei Pyro stăpânea tronul RTT-ului în perioada respectivă. **Din fericire, Desperados a închis multe guri specializate şi pline de profesionalism, demonstrându-se un adevărat challenger pentru Commandos, cu care nu avea în comun decât genul, printr-o caracterizare a personajelor, un story şi un gameplay de top.**

Far West... Wild West

Nu voi intra deloc în povestea jocului, pentru că mi se pare de bun simţ să vă las pe voi să o descoperiţi şi să o urmăriţi până la capăt, pentru că evoluţia scenariului merită din plin. Acestea fiind spuse, trecem direct în miezul gameplay-ului, unde remarcăm din prima posibilitatea alegerii între două nivele de dificultate, lucru plăcut urechilor celor care au jucat primul **Desperados**, dat fiind gradul ridicat de dificultate, care te arunca literalmente uneori în braţele frustrării după a nu ştiu câta încercare de terminare a unei misiuni. Totuşi, nu vă aşteptaţi la o diferenţă considerabilă faţă de precursor, căci şi modul *easy* vă va pune la grea încercare priceperea în ale RTT-urilor. Eh, de mult nu a mai apărut un joc din acest gen care să-şi confirme orientarea din plin. Uneori am ajuns chiar să sărbătoresc succesul în cutare sau cutare misiune... ce feeling de good ol'times!

Varietatea nivelurilor este unul dintre primele triluri reuşite ale jocului: ne găsim în situaţia să atacăm fără să ne uităm la cartuşele consumate, să apărăm civilii nevinovaţi, să pătrundem în anumite zone fără să atragem atenţia şi fără să vărsăm pic de sânge, să acţionăm de unii singuri sau împreună cu camarazii etc. Ce-i drept, este suficient să tragem după porumbei şi să colectăm periodic cartuşele cu care ne-am împroşcat adversarii. Deloc rafinat, admit, dar foarte eficace. Cel mai bine este să jucaţi într-o manieră mai discretă, nu de alta, dar, dacă tot e să vă bucuraţi de abilităţile celor şase, de ce să nu o faceţi?

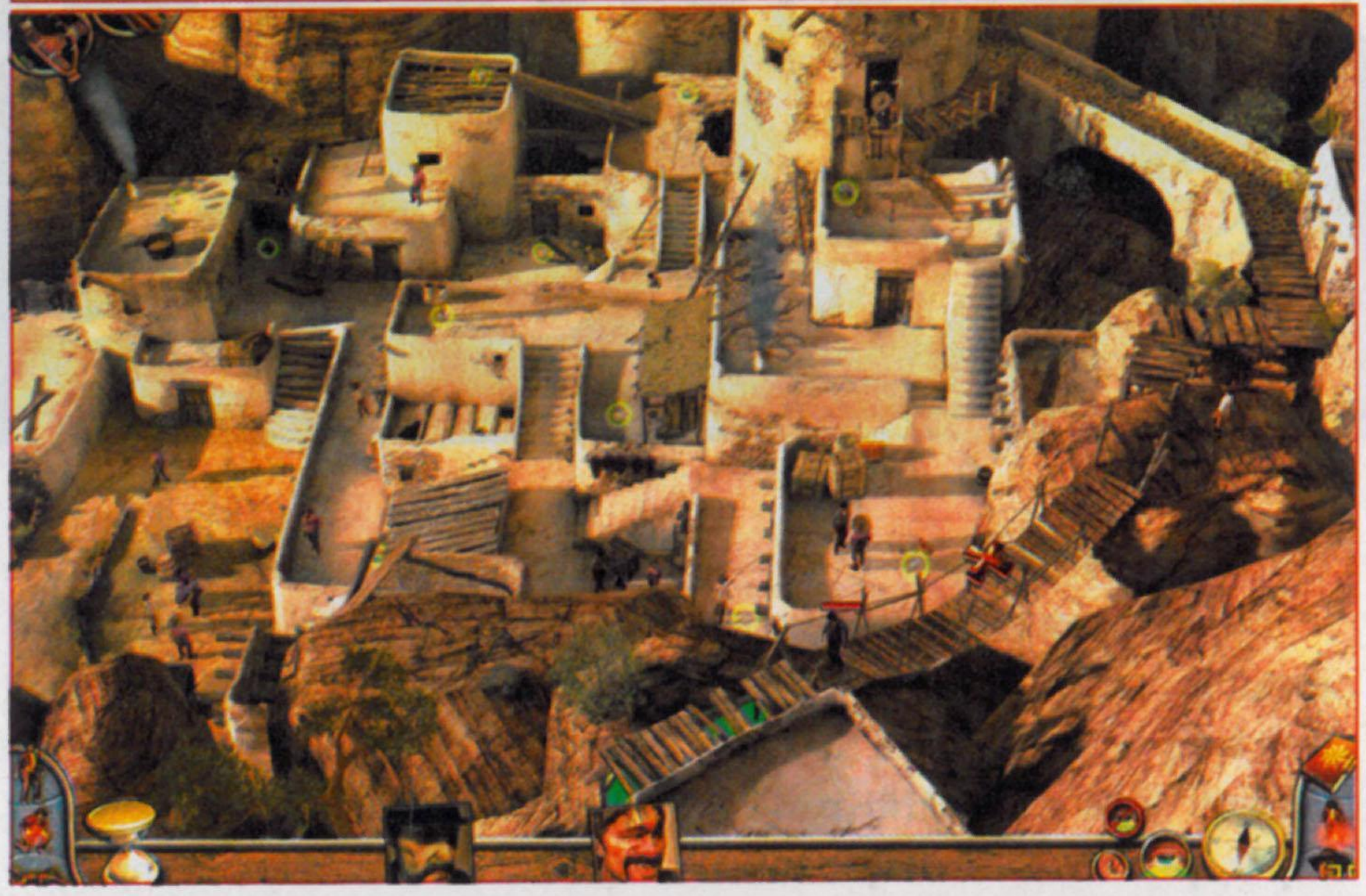
Noutăţi în Vestul Sălbatic

Faptul că gameplay-ul primului **Desperados** a fost de nivel





IA SĂ TE INJECTEZE NENEA **Doctoru' letal, câine ce eşti!**



ridicat nu cred să mai fie un secret pentru nimeni acum, în 2006, şi producătorii au ştiut să intervină chirurgical rezolvând toate neajunsurile prezente în prima parte. Noutatea cea mai vizibilă a jocului este însă apariţia engine-ului 3D. Acesta ne permite să rotim camera în toate sensurile, dar prin ea ni se propune şi o nouă perspectivă. Pe lângă bătrâna izometrie, dispunem acum de un third person à la **Splinter Cell**. Ne batem aşadar personajul pe umăr, înaintăm, tragem, ne târâm exact ca într-un Action veritabil. Vă asigur că în unele momente ale jocului, această posibilitate vă va unge la suflet, pentru că vă va uşura mult viaţa, scăpându-vă de multe bătăi de cap; nu abuzaţi, însă de ea, pentru că suntem totuşi într-o strategie real time, unde cele şase personaje trebuie să coopereze ca să îndeplinească misiunile cu succes. Sarcina noastră este aceea de a face personajele să inter-acţioneze, exploatând acest instrument nou pe care îl avem la dispoziţie. Unde mai pui că gestiunea coliziunilor rămâne mediocră, aşa că resimţim destule dificultăţi; de exemplu, la forţarea uşilor, în care personajele se blochează imbecil. Suntem aşadar constrânşi să revenim la perspectiva default, să dăm un simplu clic pe clădire şi personajul nostru iese fără probleme.

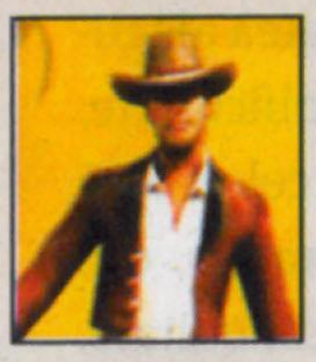
Un AI

AI-ul lui **Desperados 2** „se scoate" cu câteva menţiuni. Uneori rămâi surprins să vezi cum unii adversari îţi filează sniperul, după ce, în majoritatea timpului aleargă de besmetici carencotro, fără să facă nimic.

Cei şase disperaţi

Personajele pe care le avem la dispoziţie sunt practic aceleaşi cu cele din primul Desperados, cu excepţia celui de-al şaselea component, care este acum – politically correct – un nativ american, botezat foarte sugestiv Hwkeye, şef mare peste tribul Lupilor Albi.

Cooper



Evident, este şeful grupei şi protagonistul jocului (din moment ce se răzbună, e clar!). Pistolero priceput, Cooper este dotat şi cu un cuţit, cu care poate trimite pe veşnicele plaiuri ale vânătoarei adversarii, şi cu un ceas pe care-l utilizează ca să facă diversiune.

Kate



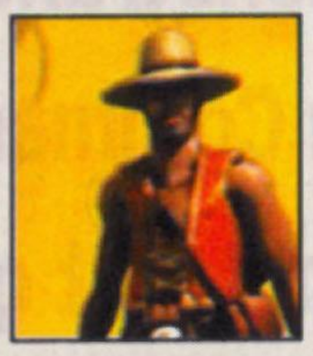
Femeia fatală a grupului, îşi cunoaşte prea bine atracţiile fizice, de care face uz ca să sucească minţile fraierilor care-i pică în plasă: de exemplu, seduce păroasele şi transpiratele brute masculine ca să le tragă un şut în... aaaau, în momentele fierbinţi. Da, ştie şi poate şi să tragă (cu pistolul, copii), dar nu acesta e punctul său forte.

Doc



Mis-a părut cel mai carismatic personaj al jocului: tipul este îmbrăcat în negru şi poate rezolva cele mai complicate situaţii de unul singur; este un pistolar de excepţie, dar cel mai eficient mânuieşte sniperul. Doc este însă şi un diagnostician de primă mână, aşa că mai scoate adversarii din scenă şi cu ajutorul unui venin foarte puternic şi îşi poate îngriji proprii camarazi.

Sam



Simpaticul băiat de culoare, cu nume predestinat eroului care se sacrifică pentru camarazii săi, Sam se pricepe la armele de foc, dar specialitatea sa sunt elementele pirotehnice: se joacă mai ceva decât în curtea bisericii cu lumânărele (de dinamită) şi ştie să pregătească capcane pentru adversarii care îl supără spunându-i „negru".

Sanchez



El Mehicano al grupului, băiatu' cu muşchii şi cu câţiva neuroni lipsă: deţine o mitralieră automată şi poate să-şi culce la pământ adversarii zvârlindu-le bolovani în cap. În mod neaşteptat, Ghiţă ştie şi să plaseze capcane, variate, aducându-i pe bieţii adversari, cărora le curg balele după o gură de tequila, să se bată între ei ca nişte gorile demente.

Hawkeye



Omul nou al grupului este urmaşul lui Winnetou, care ştie să vâneze primitiv, dar foarte eficace, ergo este foarte silenţios şi utilizează arme care nu fac zgomot. De fapt, este singurul membru al grupului care poate trece peste obstacole ca râuri şi alte miracole ale naturii.

↩ *AY! CARAJO DE PIEI ROȘII* Tura asta am ratat doi din cauza "apei de foc"!





TABĂRĂ, SOLDAȚI, UNIFORME: un nivel numai bun pentru Kate ↪

↩ *INJECȚIA SAU PISTOLUL?* Na, că mi-am uitat și lecitina acasă!





IA UITE, PUTORILE CUM STAU Las' că vedeți voi Terminator, ce sombrerou' meu! ↪

Sistemul care indică raza de vedere a adversarilor este mai puțin precis decât cel din **Commandos**: nu există limite clare între zonele unde personajele sunt vizibile atunci când stau în picioare, culcat sau ghemuit. Nu știm, deci, din ce moment disperații noștri sunt reperați de adversar, ceea ce este un real handicap. În plus, semnele care îți dau de înțeles că unul dintre personaje este descoperit sunt la fel de imprecise. Variația razei de vedere de la verde la roșu îți indică riscurile, așa că trebuie să verifici raza vizuală a fiecărui adversar susceptibil că-ți poate detecta personajul, căci, aici nu ai nicio șansă să vezi vreun indicator, ca în **Commandos**, care să-ți arate în mod clar că personajul tău a intrat în bătaia unui adversar. Trist și regretabil!

Posibilitățile de mișcare sunt și ele destul de reduse și am fi dorit o paletă de mișcări mai largă. Cel mai flagrant exemplu este că nu poți da buzna prin ferestre ca să intri într-o încăpere (deja din **Commandos 2** se putea). Trebuie să treci în mod civilizat pragul ușilor, care sunt adesea bine păzite. Asta limitează automat posibilitățile de infiltrare, ceea ce îți lasă un gust destul de amar. O altă decepție este absența multiplayer-ului, funcție care s-ar fi putut dovedi foarte distractivă în *coop*.

Pe lângă adversari, trebuie să fiți atenți și la civilii care sunt dotați (și ei!) cu un comportament deloc previzibil: o persoană superficială care-i vede pe camarazii noștri în acțiune nu va da atenție acestui fapt, pe când alții vor începe să ne suspecteze numai dacă ne văd că alergăm.

RTT 3D, he!

După cum anunțam mai sus una dintre noutățile introduse constă în engine-ul grafic, complet 3D. Cei cinci ani care separă cele două titluri ale Spellbound au fost un răstimp suficient pentru punerea la punct a unui nou engine grafic, care să fie în pas cu vremurile. Dat fiind că acum 3D-ul este obligatoriu în toate jocurile cu pretenții AAA care apar, ceea ce face diferența este grija la detalii și (tot mai mult) fizica, ce determină gradul de realism al unui joc video. Din acest punct de vedere, **Desperados 2** arată bine, atât în realizarea și finisarea personajelor, cât și în ceea ce privește locațiile jocului. Ca fizică, este surprinzător să vezi calculul foarte bun al traiectoriei în cazul în care arunci un băț de dinamită sau o piatră.

Coloana sonoră este foarte reușită, atmosfera western este bine redată, având efecte peste medie.

Desperados 2 a sperat că va umple golul lăsat de **Commandos 3** în sufletele jucătorilor de strategii hardcore, fapt pe care l-a reușit, dar numai în ceea ce privește cele două modalități de joc (*easy* și *hard*). În rest, chiar dacă avem în față un context foarte plăcut, cu o atmosferă western reușită, gameplay-ul o duce destul de rău rău la capitolul profunzime și facem misiune după misiune în modul „tir de voie cu arma din dotare", căci muniția abundă prin niveluri. Când te gândești să acționezi tactic, hop, AI-ul te calcă pe nervi! Dar mai bine să nu fiu cârcotaș și să recunosc că aventurile lui nea Cooper sunt plăcute de urmărit, mai ales că nu mai avem absolut nici un reprezentant al genului RTT nici la prova nici la pupa.

SINU' LUI AVRAM
cipri@pcgames.ro

Punctaj
DESPERADOS 2



PRODUCĂTOR	Producător
PUBLISHER	Atari
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 40 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- + povestea excelentă
- + atmosfera de Far West
- − gameplay cu hâcuri
- − probleme de AI

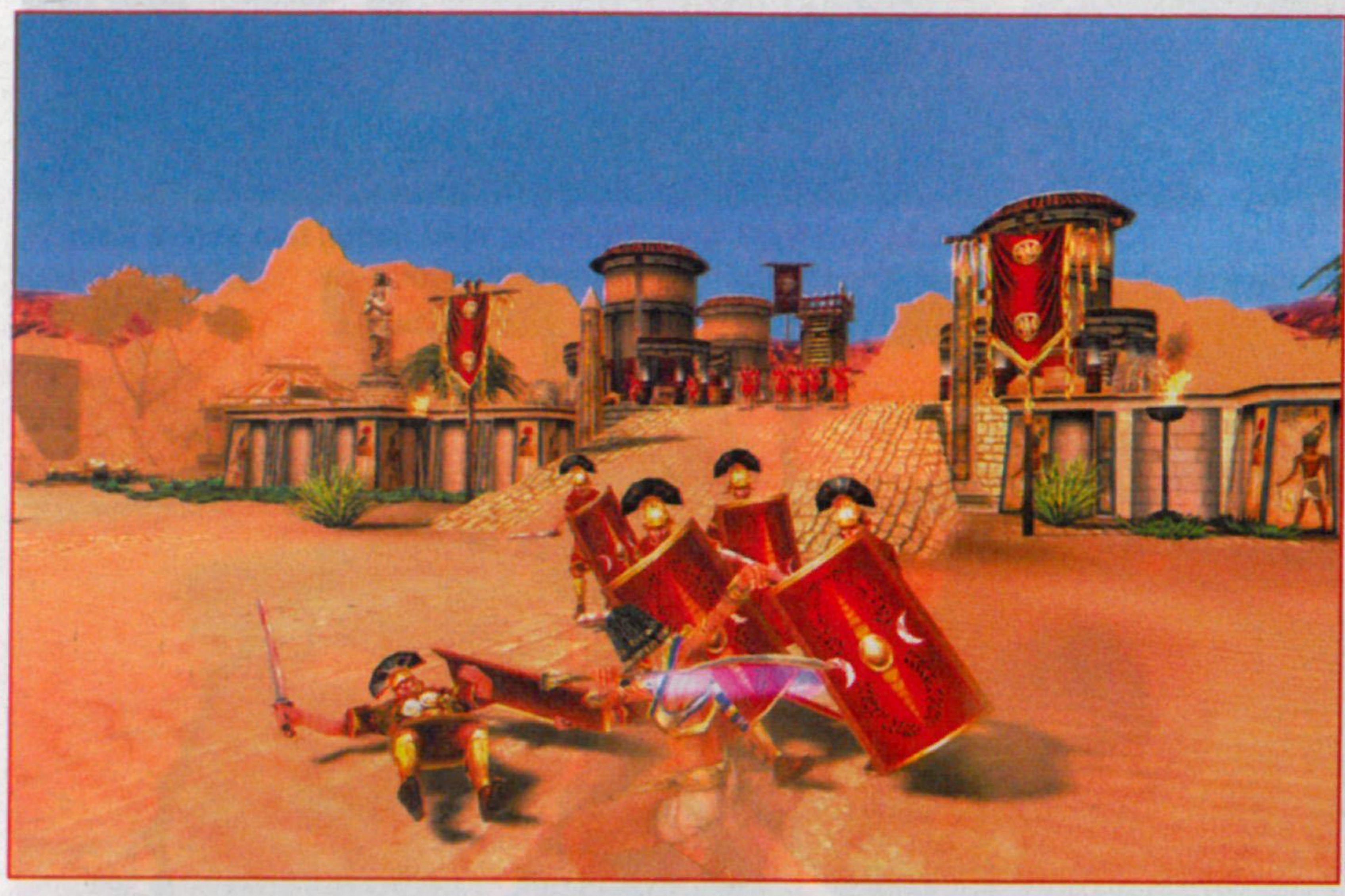
Grafică	74%
Sunet	83%
Gameplay	78%
Atmosferă	82%

79%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 2 GHz	CPU	- 2,5 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA COMMANDOS, DESPERADOS

Rise & Fall: Civilizations at War





Ok, am auzit de genul RTS. Am auzit şi de Action, că nu m-am născut zilele trecute! Însă de RTS/Action, mă scuzaţi, dar cultura mea generală nu s-a lăfăit în aşa ceva. Probabil s-au plictisit producătorii de chestii clasice.



E o idee cum nu se poate mai interesantă, şi nu e de mirare că tot soiul de firme decid să amestece genul RTS cu alte şmecherii, în speranţa de a da lovitura. De cel puţin zece ani, strategia a suportat critici, plictiseală, ce mai, este un gen care nu poate nicicum să se auto-diversifice, decât apelând la artificii, nu întotdeauna fericite. Cum e reţeta de faţă? Simplu, ni se serveşte pe farfurie niscaiva RTS clasic, combinat cu elemente sănătoase de Action (şi când zic action, zic scandal-action de toată frumuseţea), şi iese **Rise & Fall**. Este bun? Este rău? Greu de zis, jocul de faţă are niscaiva elemente bune ce îl introduc mai ceva ca pe un supozitor în categoria jocurilor fun, însă şi o cohortă de aberaţii care îl fac o corcitură demnă de coşul de gunoi. E păcat că avem strategie clasică, care va apăsa ceva butoane în tastaturile jucătorilor "bătrâni", şi action destinat reflexelor, norocului, şi puştanilor de 10 ani. Adicătelea măcel à la **Prince of Persia**, cu eroul ce aleargă disperat, măcelărind sute (la propriu) de adversari fără să păţească nimic. Crapă şi el de la 1000 în sus, dar degeaba.

Premiant la istorie?

V-a făcut istoria vreodată cu ochiul? Grecia, Roma şi alte monumente pe care trebuia să le învăţaţi prin generală, dar lenea nu v-a lăsat? Ei bine, **Rise & Fall** pe acolo îşi face veacul. Campania Alexander ne pune la cârma grecilor (de unde şi până unde, habar nu am) în perpetuul lor război împotriva perşilor (nu de alta, dar erau duşmanii lor de moarte), iar campania Cleopatra ne pune la dispoziţie una bucată cărniţă cu nasul mare ce se luptă cu patos împotriva invaziei romane. Pe parcursul misiunilor, avem parte de apariţia a numeroase personaje istorice în rolul de eroi imbatabili (vezi mai sus chestia cu j'de mii de adversari ucişi fără nici o problemă), cum ar fi Marc Antoniu sau Ahile (cu călcâiul lui cu tot). Hmm, eroi. Mai exact, jocul ne oferă posibilitatea să schimbăm perspectiva RTS cu care suntem obişnuiţi de o viaţă într-una third person, în care manevrăm eroul pe câmpul de luptă, măcelărind tot ce se poate măcelări. Unele misiuni ne vor cere să schimbăm des această perspectivă, în timp ce altele vor necesita folosirea uneia singure. Nimic mai simplu, marea problemă este faptul că dubios cum nu se mai poate este controlul. Pe lângă faptul că scopul tău este simplul hacking al inamicilor fără pic de milă, răbdarea îţi va fi pusă la încercare mai ceva decât în cele mai complicate puzzle-uri, asta în




primul rând datorită faptului că ai nevoie de un noroc chior. Şi reflexe de atlet. De exemplu, într-unul dintre niveluri, vei fi nevoit să clăpăceşti 100 soldaţi într-o anumită perioadă de timp – tu aflându-te pe o corabie în mişcare, ei aflându-se pe o corabie în mişcare. Guess what, trebuie să foloseşti doar un arc şi săgeţile aferente. Nu vă mai zic ce greu este să îi iei pe fiecare în vizor fără să pierzi timpul, pe cuvântul meu, nici în cele mai dificile titluri nu am întâlnit un control atât de prost! În altă scenă, tanti Cleopatra trebuie să nimicească un grupuleţ de arcaşi, care o pot lovi, chiar dacă se află de partea cealaltă a dealului. Să vă povestesc ce nasol e să alergi ca eroul şi să te fereşti constant de săgeţile adversarilor? Nu cred că e cazul! Fanii strategiei clasice vor fi, cu siguranţă, aruncaţi în aer de această abordare cel puţin interesantă – nu de alta, dar, în general, alegem un joc action dacă vrem să jucăm action, sau un joc strategy dacă vrem să jucăm strategy. E foarte simplu, stilul *arcade* nu se prea integrează într-un titlu de strategie, orice ai face.

Vrei glorie? Ia-o!

Cu toate acestea, jocul este simpatic. Culmea, părţile clasice de strategie sunt destul de bine gândite, cu ţărani (sclavi, în cazul de faţă) care adună cu nesaţ resursele, cu construit de clădiri, cu recrutat de trupe, ce mai, ca o strategie în adevăratul sens al cuvântului. Lemn, aur şi glorie, toate acestea sunt resursele tale pentru a reuşi să faci faţă unei istorii vechi, scrisă de când lumea.

Am zis glorie? Da, multe titluri de strategie recente introduc tot soiul de elemente care le fac să pară altfel. Vrei să îţi upgrade-zi eroii sau alte unităţi militare? Vrei să recrutezi sfătuitori demni de încredere, care îţi conferă tot soiul de bonusuri? Vrei să recoltezi aur mai repede şi să îţi faci o pivniţă plină cu resurse mai ceva ca afaceriştii evrei? Foarte simplu, te ajută gloria. Strategia gravitează, în general, în jurul clasicei stratageme "construieşte o armată cât mai mare şi trimite-o pe capul adversarului". Şi când crezi că ai scăpat de probleme, intervine combat-ul naval. Culmea, joacă un rol ceva mai mare decât în alte jocuri de strategie, probabil deoarece navele, corabiile şi celelalte ghiduşii sunt enorme, nu ca echivalentele lor din ceilalte jocuri. Atât de mari, încât le poţi folosi pe post de baracă – trebuie doar să ajungi pe malul mării, şi ele îţi vor genera în mod constant trupe, pentru ca o invazie amfibie să funcţioneze. Mai mult, poţi provoca scandaluri pe puntea unei corabii, o poţi invada şi o poţi cuceri, adăugând-o flotei tale.

Deci: bun? Rău? Decide fiecare, pe mine m-a amuzat jocul.

PAOLO ALCOELHO
paul@pcgames.ro





TE CREZI GODZILLA? Mai degrabă semeni cu Kermit din Muppet`s Show

Punctaj
RISE&FALL...



PRODUCĂTOR	Stainless Steel
PUBLISHER	Pandemic
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 42 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

Pro	Contra
gameplay clasic	modul action
grafică drăguţă	prost optimizat

Grafică	82%
Sunet	80%
Gameplay	77%
Atmosferă	79%
Multiplayer	81%

79%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
AOE, ROME TOTAL WAR

Guild Wars: **Factions**







MMORPG-ul nu mai este un domeniu accesibil doar câtorva norocoşi. **Pe zi ce trece apar din ce în ce mai multe astfel de jocuri online, care se bat pentru graţiile jucătorilor folosind cele mai variate moduri.** A sosit acum expansion-ul unuia dintre cele mai cunoscute, distanţând jocul faţă de ceilalţi competitori ai segmentului.

Anno, originalul **Guild Wars Prophecies**, ne-a atras atenţia prin faptul că nu necesita o taxă lunară. Deşi părea o idee excepţională, suna puţin a nebunie având în vedere toate costurile de întreţinere a serverelor de stocare a datelor, costurile legate de lăţimea de bandă etc. Cu ajutorul unei tehnologii de streaming impresionante, şi cu ajutorul unei părţi de RPG solide puse în slujba PvP-ului, producătorii au reuşit să facă însă un MMO puternic care stă şi azi în picioare şi se bucură de o popularitate deosebit de mare. Noul expansion nu este cu adevărat un add-on. Este mai degrabă un stand alone, care se poate alipi jocului original. Ca de obicei, echipa producătoare apelează la soluţii ingenioase (probabil din cauza bugetului mai restrâns) şi continuă cu construcţia modulară a jocului. Noul kit de instalare diferă foarte puţin de primul, secretul constând în cheile de acces.

...National Geographic?

Dacă ai deja un cont de **Guild Wars Prophecies**, ajunge să o introduci, lângă cheia de acces originală, pe cea nouă şi, gata! Aceste chei de acces îţi oferă diferite facilităţi: în afară de dreptul de joc, îţi pot conferi şi obiecte speciale sau unice. Chiar dacă nu renunţi la reinstalarea jocului, **Factions** îşi descarcă fişierele necesare rulării în momentul trecerii de la o hartă la alta, un lucru exasperant pentru cei care dispun de o conexiune de internet slabă. În cele mai nasoale situaţii poţi sta o jumătate de oră (sau chiar mai mult) doar ca să vezi o scenă introductivă sau doar ca să poţi traversa un ţinut. Cei care nu au jocul original, se pot bucura la fel de bine de **Factions**, însă fără a avea acces la ţinuturile şi questurile originale din ţinuturile Tyria. Noua lume propusă de cei de la ArenaNet, deşi este legată de vechile ţinuturi, diferă imens faţă de acestea. Cantha este o bucăţică ruptă din cultura şi tradiţiile asiatice, jucătorul putând să se simtă aici ca într-un documentar realizat de National Geographic prin China, Japonia sau Coreea.

Cui pe cui se scoate

Precum predecesorul, şi **Factions** pune accentul pe conţinutul bazat pe munca în echipă, lărgind însă varietatea misiunilor care necesită cooperare, şi a bătă-

liilor PvP. Chiar dacă se păstrează delimitarea clară între personajele role-playing şi cele PvP, noul conţinut, mai ales cel legat de firul epic al jocului, oferă numeroase surprize. Producătorii au vrut o şi mai mare interacţiune între jucători, astfel au introdus quest-uri unde echipele fie colaborează, fie încearcă să se împiedice reciproc. Pentru cei obişnuiţi cu gameplay-ul original din **Prophecies** va fi un sentiment nou şi ciudat să-şi dea seama că echipa lor nu este singura care încearcă să ducă la bun sfârşit sarcina primită. Cei care găsesc misiunile prea frustrante (noile quest-uri sunt mai dificile, dar oferă o satisfacţie mai mare) pot să se scufunde de la început în plăcerile bătăliilor PvP alegând să participe la competiţiile organizate în random arenas. În acest mod de joc eşti automat distribuit într-o echipă mai mică, de nivel apropiat, scopul tău fiind învingerea echipei adverse. Bătăliile de echipă mai mari, organizate cu mare grijă pot avea obiective diferite care sunt ceva mai complexe decât eradicarea oponenţilor.

Cum reiese şi din titlu, exact aceste lupte de proporţii dintre ghilde reprezintă noua atracţie. Punând faţă în faţă sectele Kurzick şi Luxon, luptele câştigate de jucători definesc hotarele teritoriilor fiecărui imperiu, acestea modificându-se cu fiecare victorie sau fiecare eşec. Odată cu extinderea influenţei fiecare facţiune poate pune mâna pe noi resurse şi pe noi avanposturi. Partea învinsă nu poate fi eliminată niciodată complet, deşi, reducând cât mai mult teritoriul facţiunii opuse, se reduc şi şansele lor pentru o nouă izbândă. Această









luptă continuă a fost destul de bine realizată pentru a ţine ghildele ocupate o vreme, chiar dacă există relativ puţine hărţi pe care să se desfăşoare bătăliile dintre diferitele alianţe. Câştigătorii acestor încăierări sunt răsplătiţi cu faction points, care se pot transforma în premii speciale. Puncte asemănătoare dobândeşti şi pentru învingerea adversarilor şi câştigarea lupelor PvP standard. Pe lângă bătăliile alianţei concentrate numai şi numai pe lupte, există şi noi misiuni role-play *cooperative* care sunt legate de sistemul de facţiuni. Astfel şi jucătorii care nu sunt adepţii războaielor necontenite, pot contribui la cauza facţiunii lor. Aceste misiuni deosebit de antrenante, sunt de multe ori curse împotriva timpului şi reprezintă provocare pe cinste.

Ghildele au un rol crucial şi în **Factions**, jocul putându-se mândri cu cel mai reuşit sistem de management şi construcţie a ghildelor. Cel mai bine se poate observa acest lucru în cadrul diferitelor turnire, care pun faţă în faţă cele mai puternice ghilde, şi implicit cei mai abili jucători. La aceste competiţii poţi participa şi ca simplu spectator, ele fiind deopotrivă



distractive şi educative pentru cei care doresc să-şi îmbunătăţească îndemânarea. Cea mai mare răsplată a evoluţiei ghildelor este posibilitatea de a avea propria reşedinţă, propriul guild hall, care poate fi amenajat luxos şi unde jucătorii pot să-şi invite aliaţii să se relaxeze împreună.

Aglomeraţie în port

Chiar dacă jocul te împinge să faci parte din ghilde, la capitolul interacţiune între jucători **Factions** şchiopătează încă puternic. Ca moştenire a jocului original, diferitele oraşe şi avanposturi tind să fie umplute până la refuz de jucători, fiind singurele locuri unde aceştia se pot întâlni liber. Efectul acestui lucru este un zgomot imens concretizat sub forma valului interminabil de mesaje provenite de la jucători care-şi caută party ori vor să vândă ceva. Chiar dacă arenele aleatorii PVP formează automat echipele, misiunile legate de firul epic ale jocului te obligă să-ţi găseşti singur party-ul. Găsirea unor jucători buni care să se potrivească stilului tău de joc poate fi însă un lucru frustrant. **Guild Wars Factions** nu se prea poate mândri cu un conţinut care să încurajeze aventurile singuratice, astfel e mai bine să începi să cauţi camarazi de luptă încă de la începutul jocului.

Un lucru important rămâne crearea personajului. **Factions** aduce cu el şi două noi clase de personaje: asasinul şi ritualistul. Asasinii sunt exact aşa cum ne-am aştepta: foarte agili şi periculoşi, care lovesc repede şi apoi dispar fără urmă. Datorită scenariului



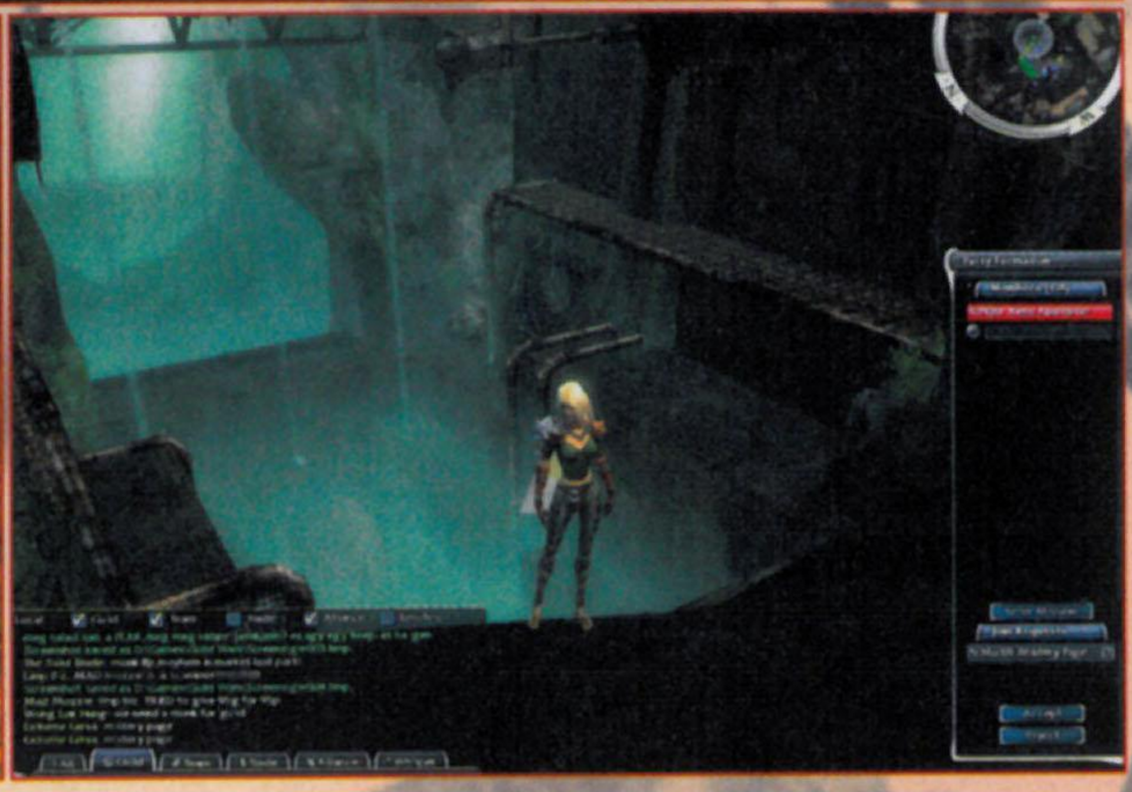












oriental, aceşti luptători supli aduc cu ninja, neimitându-i însă pe aceştia. Ritualiştii, cum le spune şi numele, se folosesc de diferite ritualuri şamanice, putând să invoce diferite spirite care să le fie de ajutor în timpul luptelor. Cei care dispun şi de **Prophecies** pot începe jocul original cu una dintre cele două noi clase, deşi cu puţin efort se poate ajunge din Cantha în Tyria şi viceversa. Cele două lumi sunt despărţite de un ocean, care poate fi traversat cu diferitele ambarcaţiuni oferite de joc. Marea întindere albastră găzduieşte insulele pe care au loc confruntările PvP , respectiv diferitele guild halls. Veteranii jocului, bineînţeles că se vor repezi asupra celor două clase noi, dar, datorită meticulozităţii cu care încearcă producătorii să echilibreze clasele, nu e sigur că le vor prefera chiar de la început. Parcurgerea unei bune părţi a povestirii este posibilă şi prin angajarea unor henchmeni controlaţi de calculator. Pe lângă faptul că aceştia îţi iau o parte din aurul câştigat, cel mai mare dezavantaj al lor trebuie căutat în AI-ul care nu se poate compara cu gândirea unui jucător în carne şi oase. Pentru parcurgerea misiunilor mai dificile şi mai importante, se recomandă totuşi alcătuirea unui party adevărat, ajutoarele cu inteligenţă artificială având prostul obicei să te lase baltă când ai cea mai mare nevoie de ele. Moartea nu este nici acum o stare permanentă, dar fiecare deces îţi descreşte diferitele atribute. De blestemele aduse de cosaşul negru poţi scăpa fie omorând un număr mare de monştri, fie întorcându-te în oraş şi resetând astfel harta pe care te aventurai.

Nu există clase imbatabile, fiecare personaj având la fel de mari (sau mici) şanse să ajungă în top. Secretul este alegerea şi combinarea eficientă a diferitelor skill-uri. La plecarea din oraş poţi alege opt skill-uri, fie dintre cele ale clasei de bază, fie din profesia secundară aleasă. Această parte seamănă cu construirea unui deck bun în cazul trading card game-urilor. Duzinile de abilităţi şi de combinaţii îndeamnă fiecare jucător să facă experimente, acestea putând fi realizate cel mai bine în modul role-playing. Parcurgerea firului epic oferit de acest mod, îţi prezintă diferitele nuanţe ale jocului şi te pregăteşte pentru ceea ce te aşteaptă în PvP.

Pagode şi gheişe

Mare parte a succesului jocului de bază se datorează graficii spectaculoase şi engine-ului care se mişcă rapid şi îţi permite să intri în joc, ori să ieşi în doar câteva secunde. **Factions** împinge şi mai mult limitele cu o grafică ce îţi taie respiraţia, cu monştri imenşi şi scenarii randate excepţional de bine. Preţul acestui lux vizual este încetinirea considerabilă a jocului în cazul luptelor dintre facţiuni (lucru ce se poate evita folosind un sistem high-end). Chiar dacă animaţia personajelor este decentă, dar nu ieşită din comun, per ansamblu **Guild Wars: Factions** este un joc foarte arătos. Piesele sonore fac lumea de joc mai vibrantă şi se potrivesc cu atmosfera jocului, în ciuda faptului că unele dintre ele nu se prea încadrează în contextul oriental. Împreună cu efectele de sunet solide, calitatea prezentării audio se ridică la nivelul conceptului din lăuntrul jocului.

Adevărata valoare a lui **Guild Wars: Factions** izvorăşte din complexitatea dată de instalarea ambelor părţi ale jocului. Precum în **Prophecies**, şi în **Factions** există mai mult decât destule elemente care să facă jocul să-şi merite banii. Există nenumărate stiluri de joc şi multe secrete ce aşteaptă să fie descoperite, jocul putând să te ţintuiască în faţa monitorului o perioadă îndelungată de timp. Partea role-playing este puţin mai plicticoasă decât în jocul original, dar trebuie să recunoaştem că **Guild Wars** se adresează numai celor care caută confruntări şi joc în echipă.

MACROSOFT BureVista
jacint@pcgames.ro

Punctaj
GW: FACTIONS



PRODUCĂTOR	ArenaNet
PUBLISHER	NCsoft
OFERTANT	shop.computergames.ro
PREŢ	119,80 RON
VÂRSTĂ	de la 14 ani

PRO & CONTRA

- \+ fără taxă lunară
- \+ grafică uimitoare
- − partea de role-play neglijată
- − timpi de download câtedoată exageraţi

Grafică	87%
Sunet	84%
Gameplay	85%
Atmosferă	86%

85%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1,8 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
WORLD OF WARCRAFT, STAR WARS: GALAXIES



Auto Assault

La suprafaţă, noul joc al celor de la NC Soft, pare foarte diferit de orice alt MMORPG văzut până acum. În loc de gnomi cu săbii în mână şi orci cu tolbe de săgeţi în spate, avem o lume postapocaliptică dominată de diferite vehicule, construite din rămăşiţele unei civilizaţii dispărute. Nu lipsesc, bineînţeles, nici armele, mutanţii, miliţiile rebele, vânătorii de capete şi alte elemente atât de cunoscute de la Mad Max încoace. **Mulţi se aşteptau la un nou „Interstate '77 Online"... în cele din urmă Auto Assault dezamăgeşte speranţele jucătorilor dovedindu-se a fi un MMORPG obişnuit, captivant, însă cu multe probleme.**

Cea mai mare schimbare pe care **Auto Assault** o aduce genului, este sistemul de lupte. În loc să apeşi nişte butoane, aşteptând declanşarea unor vrăji sau abilităţi speciale, în jocul dezvoltat de Net Devil trebuie să dai dovadă de gândire tactică. În primul rând, este foarte importantă poziţia maşinii, deoarece armele tale sunt aşezate fie frontal (mitraliere), fie deasupra maşinii (turele, lansatoare de rachete). Nu mai ajunge să apeşi butonul să te laşi pe spate şi să urmăreşti spectacolul: de data aceasta trebuie să ai grijă să manevrezi maşina astfel încât să eviţi focul inamic, şi în momentul potrivit să ţii apăsată tasta pentru a acţiona arsenalul din dotare. Interfaţa îţi afişează nişte arcuri pe ecran, care reprezintă raza de acţiune a armei selectate. Când un adversar apare în această rază, atunci, ţinând apăsată tasta corespunzătoare acţionării armei dorite, încep obişnuitele calcule (de data aceasta, mai complexe) prin care jocul determină dacă nimereşti sau nu, şi ce pagube potenţiale cauzezi. E nevoie de îndemânare că să păstrezi inamicii în bătaia armelor tale, deşi nu toate clasele din joc sunt specializate pe confruntări directe.



Doine cu miros de vaselină

Chiar dacă elementul cheie al jocului sunt luptele, există o poveste de fundal care să susţină gameplay-ul – un fir epic inspirat din clasici precum **Road Warrior** sau **Mad Max**. Fiecare dintre cele trei rase din joc, oamenii, mutanţii şi biomeks, au istoria lor, specialităţile lor, şi se află în conflict unii cu alţii. Un sfert din manualul jocului este dedicat prezentării lumii lui **Auto Assault** şi a conflictului ce-l macină, din perspectiva fiecărei părţi. Oamenii s-au adăpostit în bunkere subterane, pentru a supravieţui dezastrului pe care chiar ei l-au provocat bombardând planeta cu scopul de a o curăţa. Mutanţii sunt o rasă profund spirituală, care se folosește de contaminarea plantei pentru a se vindeca. Biomeks reprezintă soldaţii care odinioară au compus prima linie a luptei împotriva mutanţilor, după retragerea oamenilor lăsaţi să moară. Din aceste premise izvorăşte partea PvP a jocului. Organizarea fiecărei facţiuni este diferită. De exemplu, în timp ce biomeks se bazează pe tehnologie şi se folosesc de o disciplină militară, mutanţii sunt mai apropiaţi de lumea spiritelor şi au o organizare tribală.

Toate bune şi frumoase, problema este însă că acest fundal meticulos elaborat, nu prea afectează gameplay-ul. Chiar dacă pe hârtie sunt total diferite, în joc fiecare rasă dispune de aceleaşi clase, deşi denumirile acestora şi a rangurilor diferă. Nu există diferenţe între clase, doar abilităţile speciale deosebind jucătorii. De exemplu, vehiculele biomek au mai multe hit points, oamenii dispun de mici scuturi de energie, iar mutanţii au primit de la mama natură o abilitate limitată de rege-



nerare. Dacă lăsăm la o parte aceste specialităţi de rase, un warrior uman diferă de unul biomek eventual prin denumire. Cele mai de seamă diferenţe dintre cele trei facţiuni privesc aspectul exterior al personajelor.

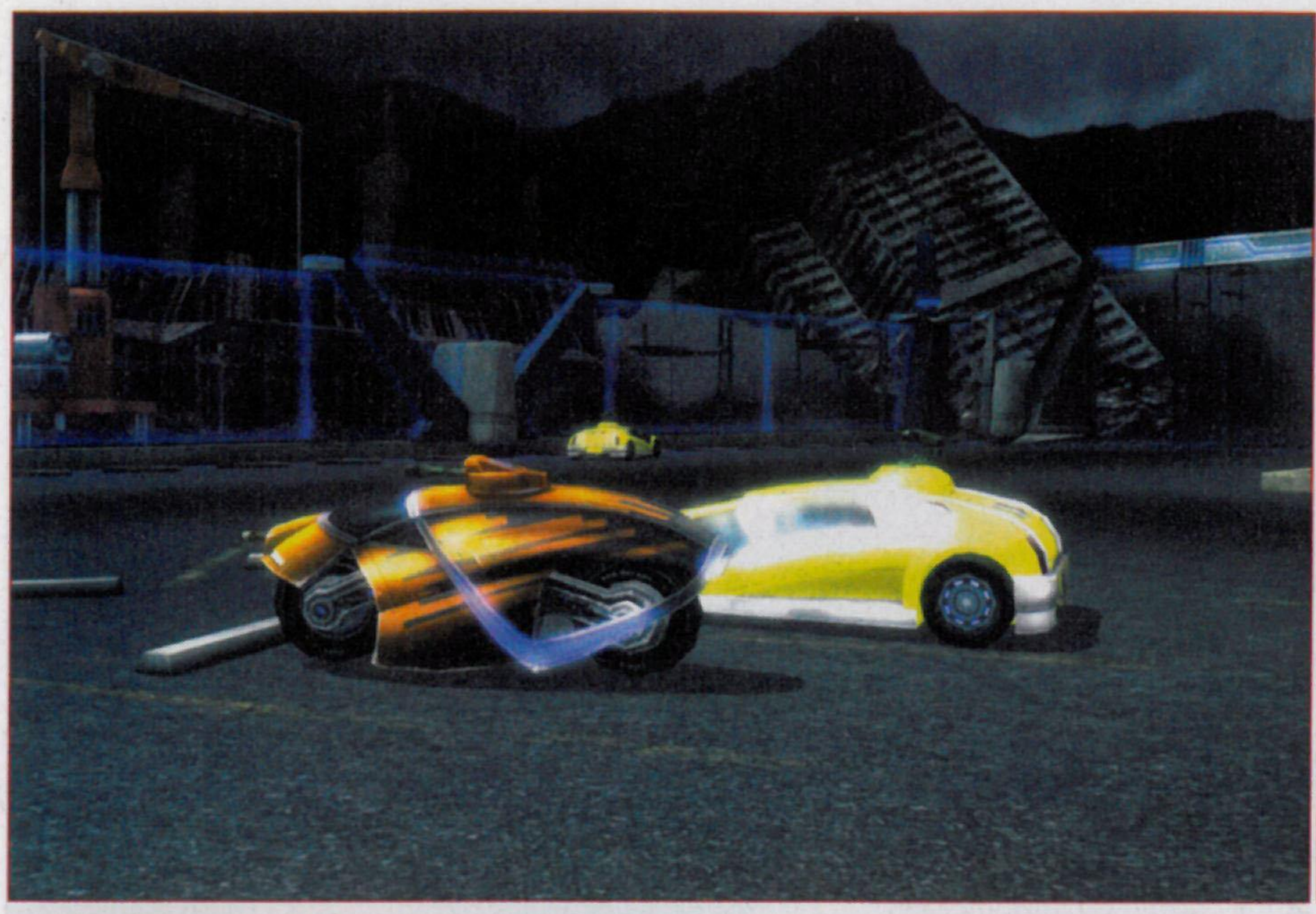
Toaster vs. maşina de spălat

Latura PvP a jocului dintre rase, desfăşurată în partea centrală a hărţii globale, este însă rezervată celor care ajung spre limita superioară a dezvoltării personajelor. Şi când se ajunge aici, avantajele raselor devin mai puţin importante. Cele patru clase de caractere din joc sunt relativ bine echilibrate şi depinde de abilităţile jucătorului să-şi transforme inamicii în pulbere şi pete de ulei. Pentru aceasta, trebuie să alegi însă stilul de joc care ţi se potriveşte cel mai bine. Clasa asemănătoare cu warrior-ul clasic se remarcă în timpul atacurilor frontale. Această clasă dispune de hit points cu duzina şi de abilităţi axate pe producerea de pagube cât mai mari, respectiv de a atrage tirul advers asupra sa. Inginerul ţine loc de preot (un popă nu ar fi fost prea util în cazul unui radiator găurit sau bloc motor crăpat) care poate repara vehiculele avariate sau „învia" maşinile distruse. Mastermind ar corespunde ranger-ului clasic, care ţine loc de pet nu pantere sau mistreţi, ci roboţi şi droizi, pe care-i trimite în luptă. Ultima clasă se bazează pe furişare şi pe impactul atacurilor surpriză.

În joc nu există penalizări adevărate pentru cei care au fost trimişi la fier vechi în urma unei explozii spectaculoase. În cazul în care ai pierdut toate hit points, fie aştepţi să apară un inginer care să te asambleze la loc, fie chemi un „taxi" şi eşti transportat cu piese cu tot la ultima staţie de reparaţii pe care ai vizitat-o. Acestea se află din belşug pe teritoriul jocului, astfel fiind încurajată explorarea. Pe de altă parte, din cauza lor nu există o tensiune reală în joc. Nu prea contează dacă câştigi sau pierzi, miza nefiind mare deloc. Dacă ai destule hit points, poţi să completezi quest-uri cu carul, fără să-ţi faci prea multe griji. De exemplu, poţi intra în mijlocul adversarilor fără să-ţi pese de focul advers şi să vânezi ţintele desemnate de quest până mori. Apoi te reasamblezi şi continui de unde ai fost întrerupt, şi tot aşa. Doi-trei jucători deja pot să formeze un comando, mai mult









decât necesar terminării majorității quest-urilor. În joc există doar câțiva boși care să necesite colaborarea unui grup mai mare de jucători. Serverele fiind cam slab populate acest lucru nici nu e chiar așa de rău. Problema cea mai mare este că jocul nu pare nici masiv și nici multiplayer, taxa lunară care trebuie plătită după primele 30 de zile gratuite primite la achiziționarea jocului, fiind nejustificată. Această perioadă este mai mult decât suficientă pentru a cunoaște mecanismele jocului, a vedea ce e de văzut și pentru a te sătura de **Auto Assault**. Singura atracție a jocului rămân marile arene PvP, dar din cauza lipsei de jucători și aceasta pică.

Cai putere și frames per second

Deși avem de-a face cu un joc în care rolul principal îl au mașinile, controlul este cel tipic oricărui MMO. Răspunsurile mașinii sunt prompte, bestiile sunt relativ ușor de controlat, lipsind și de aici provocarea. Fizica jocului este destul de bună, diferențele dintre mașini fiind resimțite (de exemplu, unele se răstoarnă mai des ca altele). Dar, în **Auto Assault** nu ai cum să comiți greșeli de șofat, ca într-un simulator sau un joc de curse *arcade*. Mașinile pot fi îmbunătățite cu părți găsite în diferite clădiri abandonate, primite ca răsplată în urma îndepliniri unor quest-uri sau salvate din rămășițele mașinii oponentului distrus. Sistemul de crafting este interesant, fiind poate cea mai complicată parte a jocului.

Auto Assault nu stă prea strălucit nici la capitolul grafică. Chiar dacă modele mașinilor și împrejurimile arată în general binișor, din cauza unei erori, framerate-ul scade treptat pe parcursul jocului. Dacă petreci mai multe ore în joc, fără să-l oprești și să-l repornești, încetul cu în-cetul frame rate-ul scade până la numere compuse dintr-o singură cifră. Dacă repornești jocul, acesta redevine jucabil... până la un moment dat. Partea acustică suferă de probleme asemănătoare. În anumite momente, efectele sonore dispar misterios și reapar din senin. Sunetul motorului este cam palid, și nici zgomotul produs de pneuri nu este prea diferit, chiar dacă tipul terenului se mai schimbă. În orașe, viața este deosebit de silențioasă, în timp ce personajele nu beneficiază de voci (un joc perfect și pentru adepții monahismului isihast).



Auto Assault are un potențial considerabil, lucru care s-a văzut clar încă din timpul fazei de beta testing. În forma actuală însă, jocul suferă de prea multe probleme ca să fie ceea ce au sperat jucătorii. Are farmecul tipic MMO-urilor, care te poate înlănțui de monitor, dar acesta nu durează mai mult de o lună.

MACROSOFT BureVista
jacint@pcgames.ro



Punctaj
AUTO ASSAULT

PRODUCĂTOR	Netdevil
PUBLISHER	NCsoft
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	127 RON
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

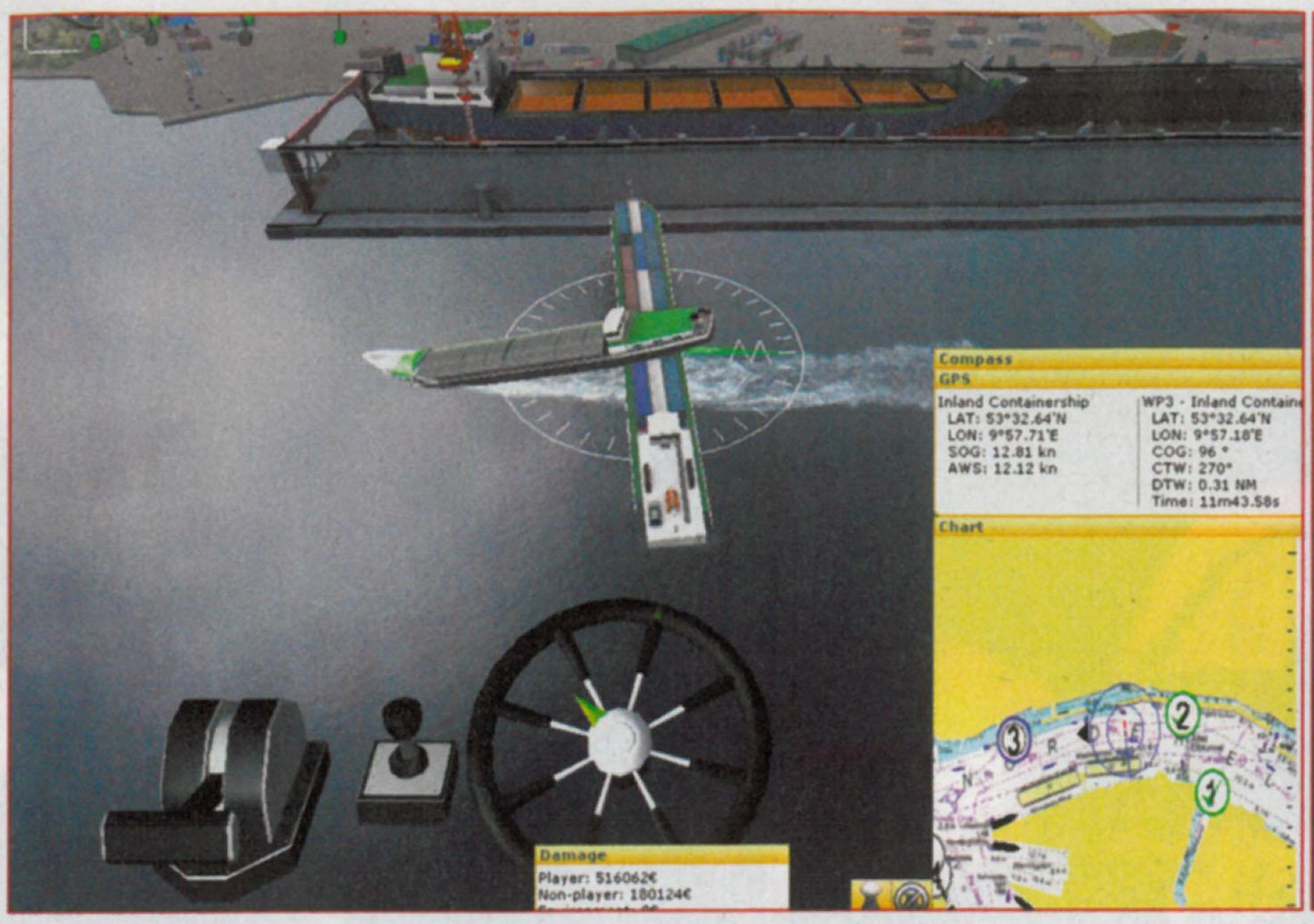
- \+ povestire de fundal bogată
- \+ o lume de joc proaspătă
- − servere subpopulate
- − lipsa unei provocări mai mari

Grafică	70%
Sunet	71%
Gameplay	74%
Atmosferă	72%

72%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,6 GHz	CPU	- 2,5 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GUILD WARS





Ship Simulator 2006

Căldura de afară mă obligă să mă refugiez în zona frigiderului în căutarea unei binemeritate beri reci şi să visez în voie la peisaje exotice. Şi pentru că tot vine perioada concediilor, pentru cei care nu vă permiteţi o călătorie la mare, la soare, **Ship Simulator 2006** vă oferă un periplu virtual prin insulele Phi Phi din Tailanda. Dacă nu aţi ajuns la Campionatul Mondial de fotbal din Germania puteţi să vă opriţi în docurile din portul Hamburg sau să faceţi o vizită în Ţara Lalelor, tragându-vă sufletul în oraşul-port Rotterdam.

Chiar dacă orice căpitan de vas poate ajunge într-o zi preşedintele unei super puteri la Marea Neagră, veţi constata că nu e chiar aşa de uşor să devii lup de mare. Cei peste 700km² de întinderi marine vă vor solicita atenţia şi răbdarea în 40 misiuni, de la căutarea şi salvarea pasagerilor naufragiaţi, la curse de mare viteză sau la transportul unor containere în diverse locaţii. În aventurile marine aveţi la dispoziţie nouă tipuri de nave, de la masivele vase de transport, la bărcile şi iahturile super rapide, până la taxiuri marine. Şi dacă sunteţi romantici din fire, puteţi retrăi clipele pline de dramatism ale călătoriei Titanicului printre gheţari. Căpitanul Edward John Smith a dat-o "în gheaţă" în 1912. Tragica croazieră a fost "răsplătită" peste ani şi ani cu câteva statuete Oscar. Poate că veţi avea mai mult succes şi veţi reuşi să duceţi vasul la destinaţie în deplină siguranţă.

Fiecare misiune îndeplinită cu brio vă aduce bonusuri băneşti, însă în caz de eşec veţi pierde sume importante. Pentru a avea acces la toate misiunile trebuie să duceţi la bun sfârşit 5 misiuni, fără să produceţi mari stricăciuni vaselor pe care le comandaţi. E o adevărată plăcere să cauzezi haos pe fluviu răsturnând nava în mijlocul traficului intens. Nivelul de dificultate al controlului creşte odată cu tonajul ambarcaţiunilor, viteza scăzând invers proporţional. De la viteza melcului, cu care se deplasează un transcontainer, şi până la a încerca să dobori recorduri de timp cu ajutorul unei bărci de concurs puternice e doar un pas.

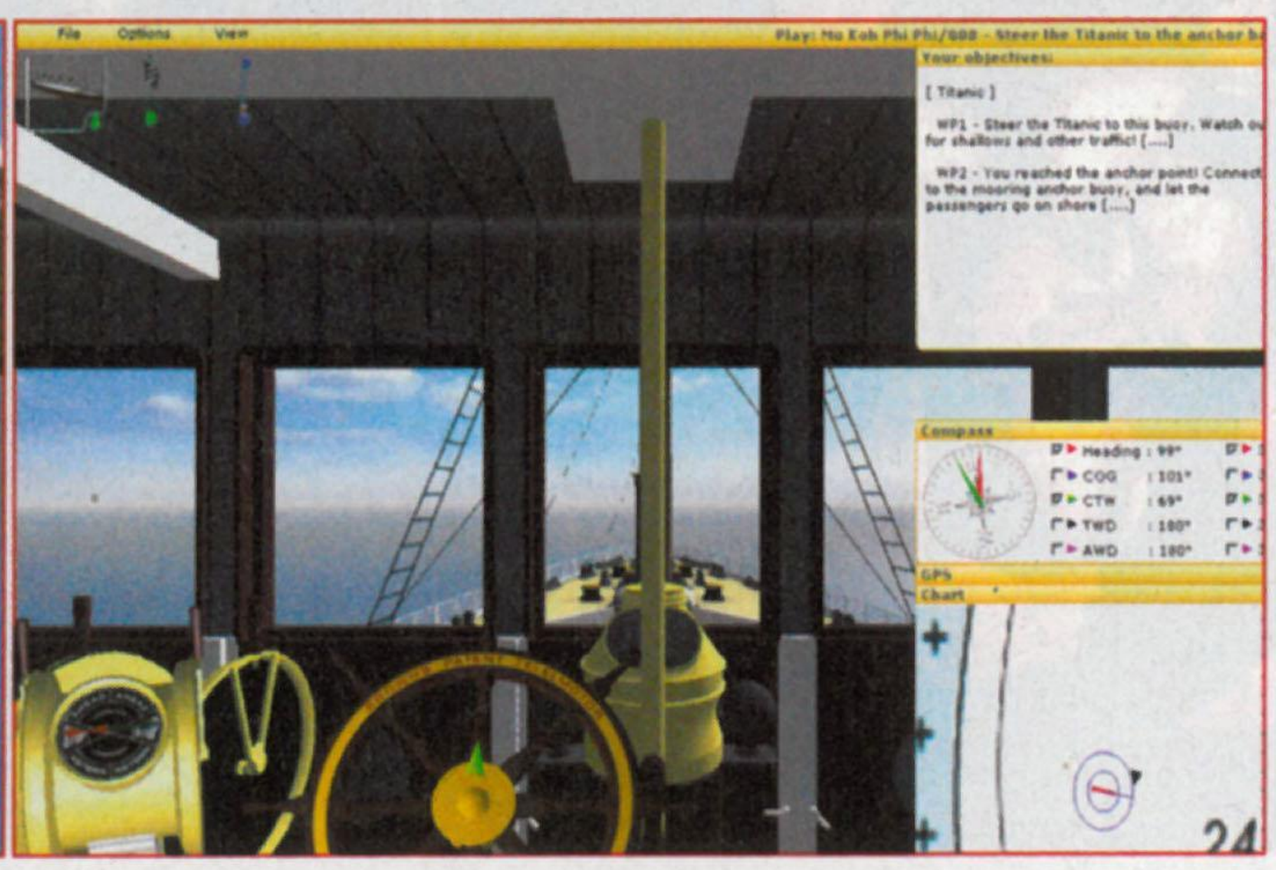
Sistemul dinamic al vremii, incluzând aici puterea vântului şi ploaia care te toacă mărunt, tunetele însoţite de fulgere redau cât se poate de fidel atmosfera unei călătorii prin apele mărilor şi oceanelor. Dacă aveţi rău de mare, vă recomand să ţineţi la îndemână o pungă salvatoare.

Fiindcă orice misiune predefinită aduce la un moment dat şi plictiseală, vă puteţi stabili singuri traseele cu un editor de misiuni, iar porturile vor putea primi cu ospitalitate nave de transport ce îşi vor descărca marfa în depozitele rânduite cu grijă, vor fi gazde primitoare pentru navele de croazieră pline de pasageri cu portofelele doldora de verzişori, sau vor fi loc de escală pentru taxiurile plutitoare.

Ship **Simulator 2006** vă oferă prin realism nu numai divertisment, ci şi posibilitatea de a intra în lumea plină de mister şi de aventură a unui comandant de vas. Hai, vânt din pupa!

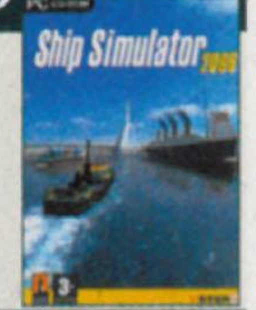
ARMATA ULTRA
mircea@pcgames.ro





Punctaj

SHIP SIMULATOR 2006



PRODUCĂTOR	VSTEP
PUBLISHER	Lighthouse Int.
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 3 ani

PRO & CONTRA

- \+ realism
- − gameplay firav

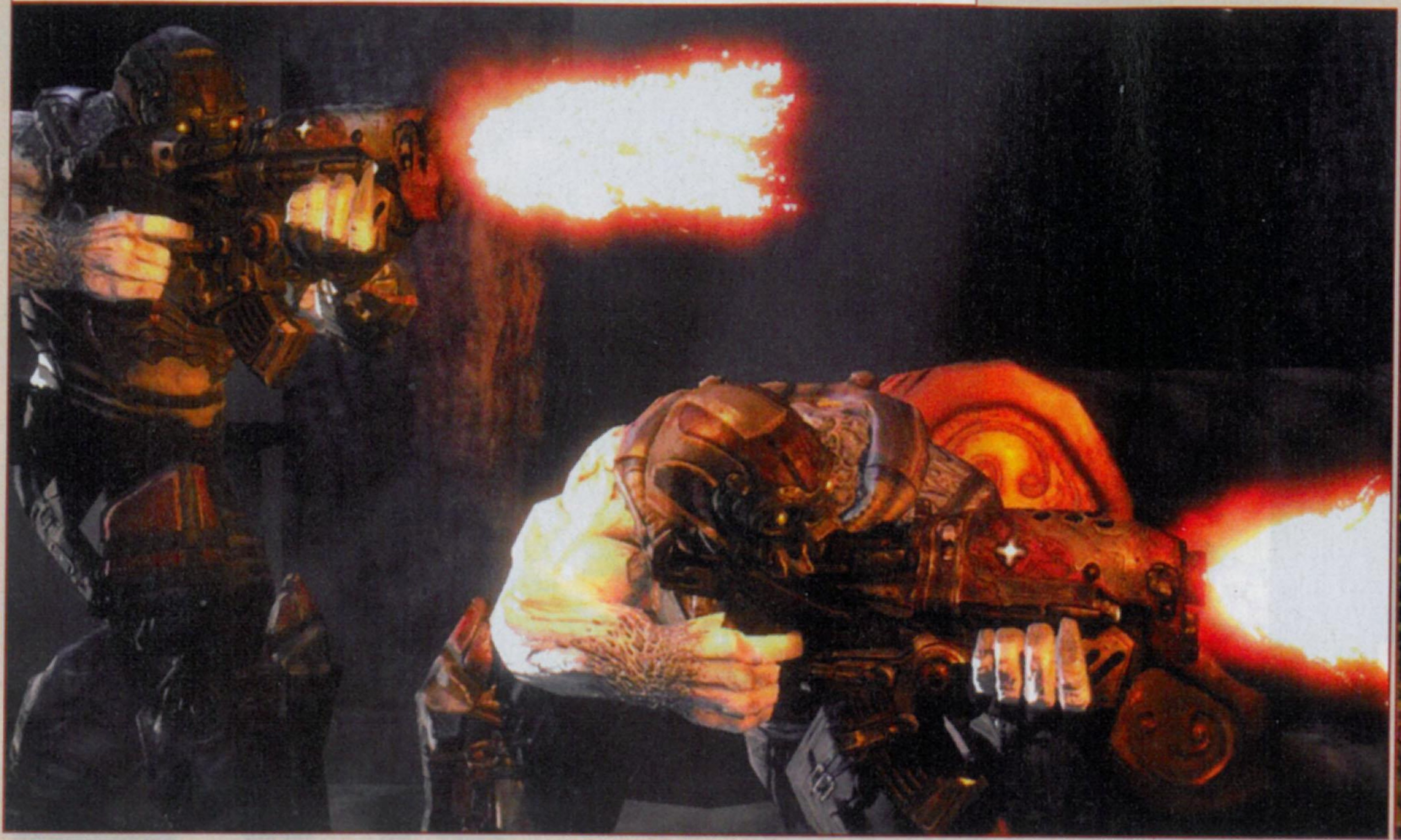
Grafică	71%
Sunet	70%
Gameplay	72%
Atmosferă	72%

71%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 2 GHz	CPU	- 2,5 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
VIRTUA SKIPPER 4

Producător: Epic Publisher: Microsoft Gen: FPS Termen: trim. IV 2006 Platformă: X360





Gears of War

Ştim foarte bine de ce e în stare Epic Games atunci când vine vorba de shootere. **Avem în spate o istorie plină de adrenalină, nervi de oţel şi peri albi de la bunica pentru a dovedi acest lucru.** Ei bine, părăsind meleagurile PC-ului pentru niscaiva timp, Epic a decis să dedice acest Gears of War exclusiv consolei celor de la Microsoft.

Cum arată? Senzaţional. Când va apărea? Cândva, în 2006, trimestrul 4. Prima impresie? Sincer, din ce am văzut până acum, pare a fi unul dintre cele mai promiţătoare şi mai explozive jocuri ce se anunţă pentru X360. Titlul ne indică povestea a doi indivizi ce fac parte din trupele speciale Delta Company, Marcus şi Dom care, din cauza unor situaţii neprevăzute, au fost separaţi de camarazii lor de arme. Ce ţi-e şi cu singurătatea asta şi cu apusul de soare ce se apropie vertiginos... Cei doi trebuie să ajungă cât mai repede într-un loc sigur până la căderea nopţii – şi, chiar dacă doi asemenea indivizi, cu brand schwartzeneggerian, cu inteligenţă de soldat american ce sucombă periodic în cavernele pline de mucegai ale unui IQ zecimal, par a fi construiţi de mama natură pentru a-şi petrece viaţa anostă pe câmpul de luptă, există o problemă. Oraşul distrus pe care ei trebuie să-l străbată este împânzit de o specie de extratereştrii (mă gândesc că la sfârşitul jocului vor fi pe cale de dispariţie) puşi pe fapte mari, nişte lăcuste neruşinate care pândesc orice formă de viaţă de la adăpostul întunericului. Deoarece hoarda inamică preferă să se









bălăcească în umbre, cei doi eroi curajoşi vor trebui să circule cu grijă doar prin zone luminate, pentru a nu risca să se trezească tăiaţi în două de cine ştie ce falangă macedoniană, extrem de ascuţită, a unui bondar cu şase picioare.

Conform spuselor lui Cliff Bleszinski (Epic), precum şi din ceea ce am văzut noi din demo şi din trailere, acest aspect este foarte bine implementat în fizica jocului. Mai exact, dacă îţi petreci mai mult de câteva secunde într-o romantică reverie fără a avea vreun felinar deasupra capului, eşti ca şi terminat. Pentru a specula cât mai mult aceste aspecte, producătorii ne vor pune la dispoziţie tot soiul de trucuri interesante prin intermediul cărora ne putem menţine cărăruia luminată şi, implicit, omuleţii în viaţă. De exemplu, putem "ajuta" o maşină veche să explodeze, apoi să o împingem din vârful dealului, creând astfel o sursă mobilă de lumină, cel puţin atâta timp cât maşina este în flăcări. Sau facem o vizită la benzinărie, deschidem robinetele şi producem un jet lung de substanţă inflamabilă, căreia, evident, îi dăm foc, creând astfel o nouă sursă de lumină care să ne ghideze ceva timp.

Printre aceste mici puzzle-uri şi puncte de interes, avem de-a face cu shooting-ul propriu-zis. MULT shooting! La o primă vedere, **Gears of War** pare un first person obişnuit, cu un stil de aiming desprins din **Halo**, precum şi cu un set de control destul de facil, ajustat cu o funcţie de over-the-shoulder zoom-in, pentru a ne oferi o mai mare acurateţe, atunci când aceasta este necesară. Cu toate astea, viclenii domni şi doamne de la Epic au pus, pare-mi-se, ceva mai mult sufleţel în sistemul de combat şi control decât putem vedea în acest stadiu al jocului. Cireaşa de pe tort (*dodges Ciprian's angry fist*) a gameplay-ului este comanda de evade, un buton cu care ne vom împrieteni foarte repede şi pe care îl vom folosi cu aplomb în foarte multe situaţii ceva mai... apăsătoare. Mai exact, această funcţie este o metodă simplă prin care personajul nostru va executa mişcări speciale, în funcţie de contextul situaţiei în care se află. Dacă ne mişcăm într-o direcţie anume şi apăsăm evade, vom sări şi ne vom rostogoli în direcţia respectivă, iar dacă suntem cu faţa spre o anumită suprafaţă ce ne poate folosi drept scut şi apăsăm evade, personajul se va rostogli spre suprafaţa respectivă şi o va folosi pe post de protecţie. Evident, cea mai simplă metodă de a înţelege funcţia de evade este aceea de a o vedea în acţiune, mai ales că sistemul de combat din **Gears of War** pare extrem de dinamic, aprins şi fluid, cu o grămadă de scenete desprinse parcă din filmele de acţiune.

Eh, despre grafică... Ce pot să vă spun, mai mult decât că jocul foloseşte engine-ul Unreal 3? Adicătelea este, cu siguranţă, cu un cap mai sus decât orice altceva am văzut, fie pe consolele next-gen, fie pe cele mai avansate PC-uri. Un lucru plăcut este faptul că producătorii au introdus, pe lângă nişte modele de personaje detaliate până la refuz şi un design de nivel de rămâi cu ochii pironiţi în soare, o grămadă de efecte cinematice care îmbină plăcut momentele de respiro cu cele de maximă adrenalină. Ni se promit foarte multe, iar dacă jocul va arăta aşa cum arată demo-ul, atunci competiţia sa va avea serioase probleme cu vânzările.

PAOLO ALCOELHO
paul@pcgames.ro



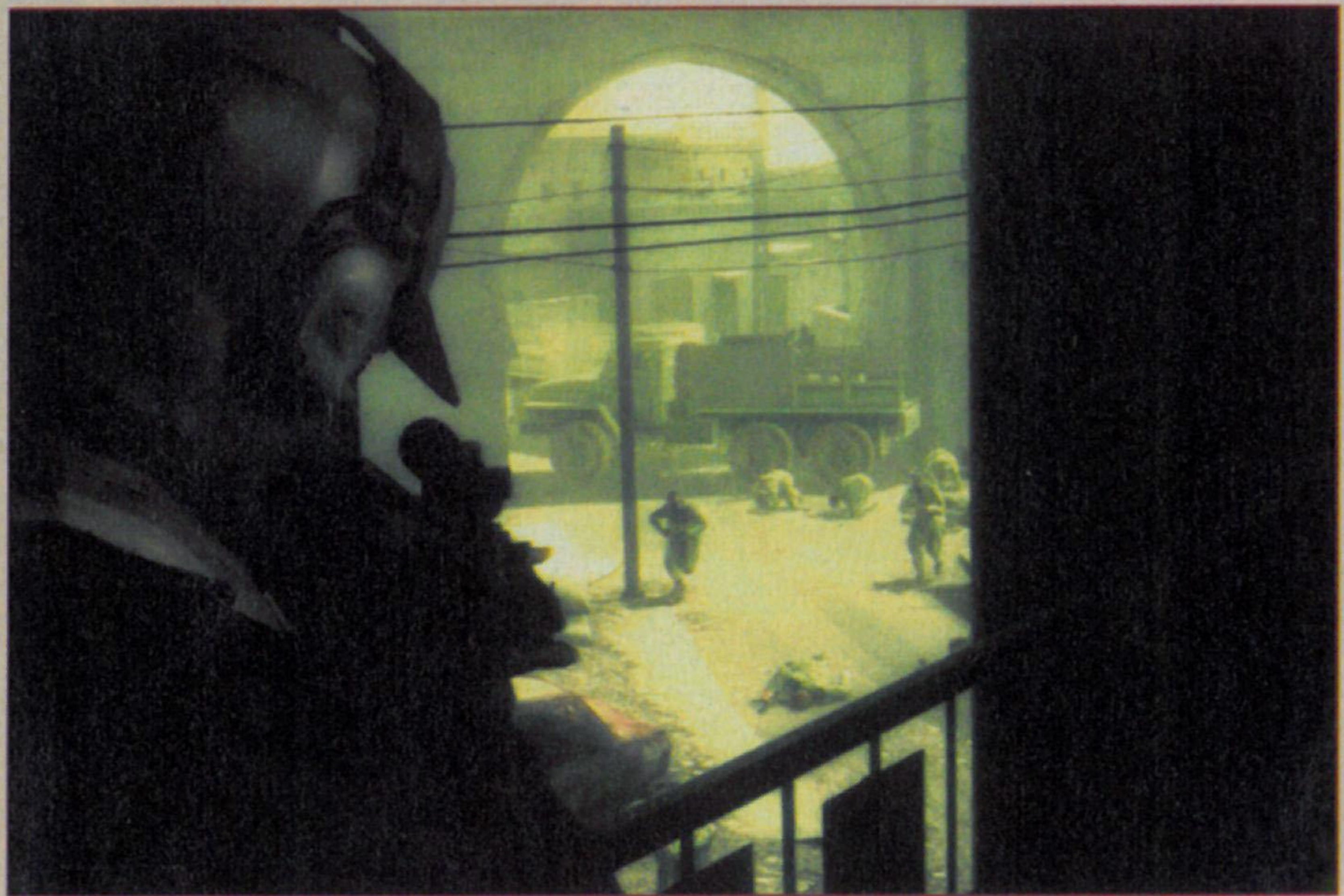


Producător: Kojima **Publisher:** Konami **Gen:** Action **Termen:** 2007



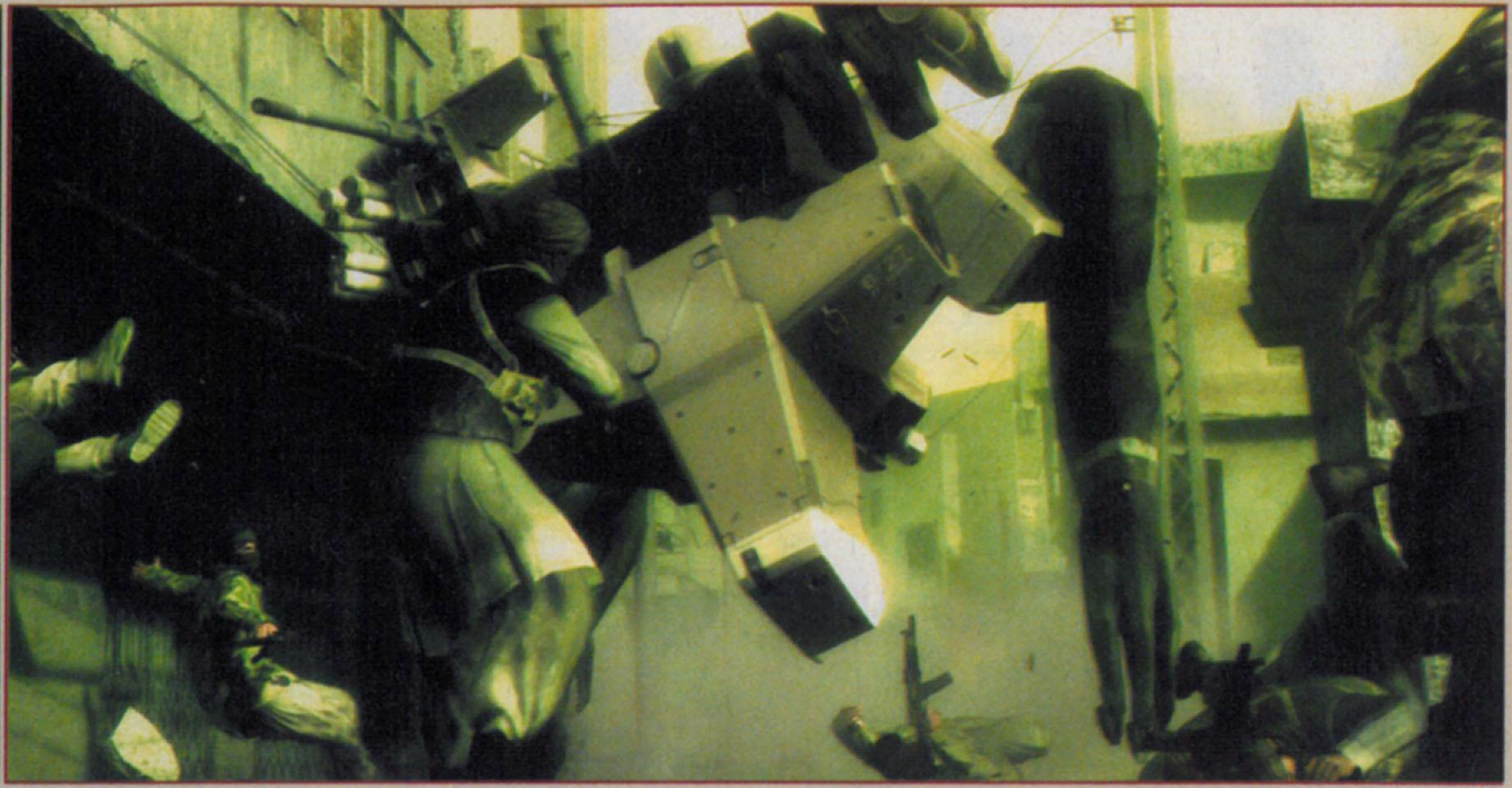
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Unul dintre cele mai explozive titluri prezente la E3-ul din acest an, **Metal Gear Solid 4 a şocat audienţa prin intermediul unui trailer-gigant de 15 minute,** trailer ce conţine suficiente scene de gameplay pentru a ne face o impresie sănătoasă despre titlul celor de la Kojima.



Pentru fanii seriei, acest trailer a fost mai mult decât o surpriză plăcută. Prin intermediul acestuia, am avut posibilitatea să aflăm o sumedenie de detalii picante cu privire la povestea jocului, la personajele prezente, personaje culese parcă cu mâna din toate jocurile seriei, şi care se adună buluc în această (se pare) ultimă misiune a fratelui Snake şi a luptei sale perpetue împotriva mercenarilor ce vor să creeze haos şi distrugere. Trailerul începe în mod clasic, cu o turmă de soldăţei în uniforme, ce purced la luptă împotriva unei companii PMC (Private Military Contractor). Pe parcursul acestei confruntări, o voce din background (despre care se crede că ar fi cea a Colonelului Campbell), începe să ne povestească despre cum Statele Unite a exportat prea multă putere militară acestor grupuri PMC; grupuri care au acum suficienţi adepţi pentru a rivaliza până şi cu armata americană. Din nefericire pentru amicii noştri de peste ocean, cele mai mari cinci





grupuri PMC (care nu sunt altceva decât nişte bande de mercenari foarte bine pregătiţi), s-au unit sub conducerea unei companii fantomă, numită Outer Heaven. Cine se află în spatele acestei companii, vă întrebaţi? Nimeni altul decât Liquid Ocelot, pe care ni-l amintim din **Metal Gear Solid 2**, drept personalitatea lui Liquid Snake ce a luat controlul asupra trupului lui Revolver Ocelot. În timpul acestei povestioare-spoiler, aflăm că unul dintre militarii care au poposit în oraş pentru a se lupta cu mercenarii este chiar Solid Snake, supărat şi pus pe harţă, mai abitir ca niciodată. Un aspect interesant legat de membrii grupurilor PMC este faptul că au fost dotaţi cu o serie de nanomachines, implanturi mecanice care le dezvoltă simţitor capacităţile de luptă, însă care le interzice să ridice arma împotriva celor care i-au angajat. Cu siguranţă, acest mic clişeu a la Terminator 2 va avea un impact puternic asupra firului epic al jocului.

Pe parcursul trailerului îşi fac, pe rând, apariţia o sumedenie de personaje cu care am avut ocazia să facem cunoştinţă în celelalte titluri ale seriei. Primii sunt Otacon şi Colonelul Campbell (care insistă şăgalnic că nu se mai află în funcţie), care ne informează despre reapariţia lui Liquid Snake undeva în Orientul Mijlociu, unde s-a pus serios pe treabă şi a adunat o armată periculos de mare, cu care vrea să lanseze o adevărată revoluţie.

Lista continuă cu Naomi Hunter, domnişoara responsabilă cu crearea virusului FOXDIE, virus ce l-a infectat pe Snake chiar în primul joc al seriei şi care, se pare, îi mai lasă aces-tuia doar 6 luni de trăit. Cel puţin aşa îi comunică domniţa pe parcursul trailerului. Meryl Silverburgh, pe care nu am mai văzut-o de la sfârşitul lui **MGS 1**, revine în forţă ca membră a unei unităţi Foxhound. De care parte a baricadei se află această unitate şi care îi sunt nobilele/viclenele scopuri, nu am aflat, însă ţinând cont de istoria francizei, nu este exclusă o confruntare de efect între Snake şi fosta lui mare dragoste, cândva, pe parcursul jocului. Una dintre cele mai plăcute şi mai interesante părţi ale trailerului a fost, cu siguranţă, reîntoarcerea lui Raiden, redată siropos printr-o scenă de acţiune desprinsă parcă din filmele americane. E greu de povestit în cuvinte respectivele momente, însă este suficient să vă spun că Raiden este un soi de luptător Cyborg-Ninja-Jet Li, cu reflexe de felină şi cu un costum ce pare a-i îmbunătăţi simţitor agilitatea şi forţa, într-o luptă cu nu mai puţin de şase **Metal Gears** ce îl atacă simultan. Pe scurt, scena este pur şi simplu fabuloasă, de la efectele grafice până la regia combat-ului. Jocul este blagoslovit cu o grafică demnă de numele Playstation 3, cu nişte sunete de o claritate fantastică, voice actors profesionişti şi un gameplay halucinant. Spre deosebire de alte jocuri prezente la E3, care s-au mulţumit să furnizeze audienţei trailere şi filmuleţe, fie scriptate, fie fără nici o scenă cu adevărat in-game, cei de la Kojima nu s-au sfiit să-şi arate bebeluşul în toată splendoarea sa. Fanii se vor putea bucura de apariţia lui **Metal Gear Solid 4** cândva, prin 2007 – aşadar, puneţi de pe acum bani deoparte pentru un PS3 dacă vă surâde o nouă aventură a nervosului Snake şi a imenselor maşinării pe două picioare.



PAOLO ALCOELHO
paul@pcgames.ro





MediEvil Resurrection







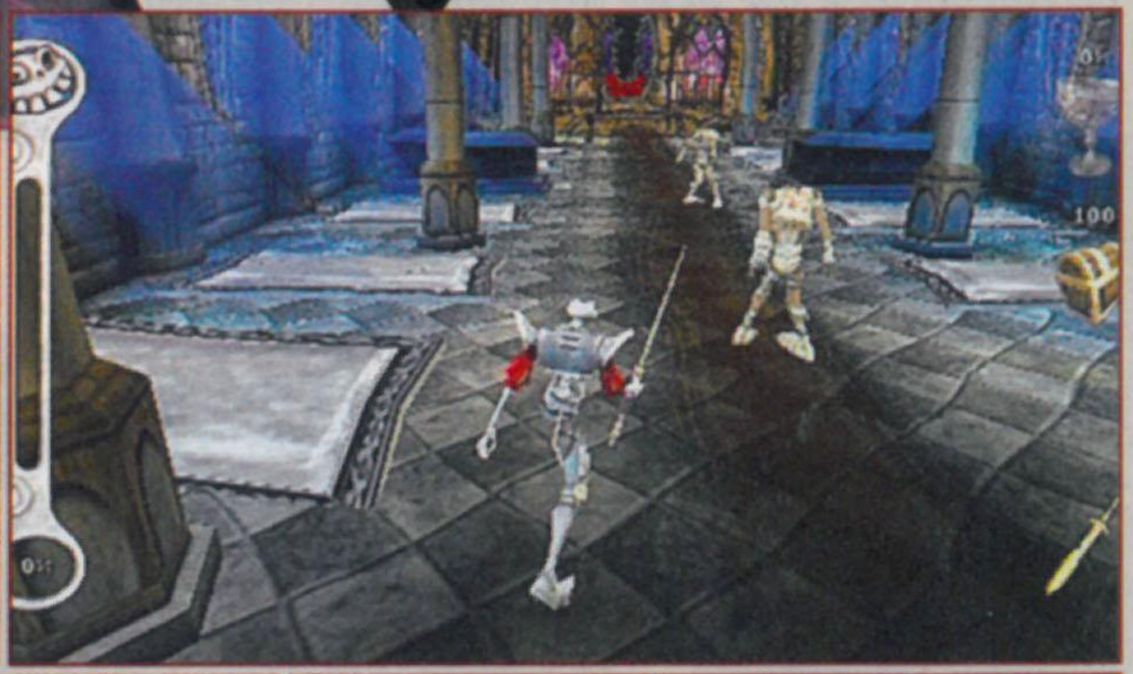
Sunt sigur că la auzul acestui titlu, posesorii de PS One bat din palme, căci **MediEvil: Resurrection** face parte din lineup-ul jocurilor primei console Sony. Ce ocazie poate fi mai plăcută decât să-l regăseşti pe scheleticul Sir Dan într-o nouă aventură plină de umor şi acţiune, într-un univers lugubru, dar atractiv? Dar oare lucrurile stau la fel de bine ca la sfârşitul mileniului trecut?

Celor care nu cunosc seria trebuie să le spun că eroul din **MediEvil: Resurrection** este mort, rece, numai bun de groapă, dar totuşi conştient şi vivace. Redus la starea de schelet, Daniel va trebui să-şi arate clavicula, tibia sau peroneul în lipsa muşchilor, ca să salveze lumea Gallowmere de ameninţarea nesimţitului de Zarok. Scenariul este banal, dar atmosfera este bine lucrată şi imersivă. Jocul are o lungă introducere şi numeroase cinematici, excelente, care dau tonul. Odată intraţi în această atmosferă de cimitir plin de capcane, nu ne mai rămâne decât să clănţănim o dată din dinţi şi să ne lansăm în acţiune. Structura lui **MediEvil: Resurrection** este cea a unui platform bazat pe explorare, cu un look gotic, chiar dacă văzut în cheie umoristică şi cu confruntări armate mai mult sau mai puţin convenţionale, cu o mulţime de adversari pe ecran, pe seama cărora poţi face Power Up ca să creşti forţa amicului Dan prin acumularea de tehnici de luptă noi, arme şi abilităţi noi.

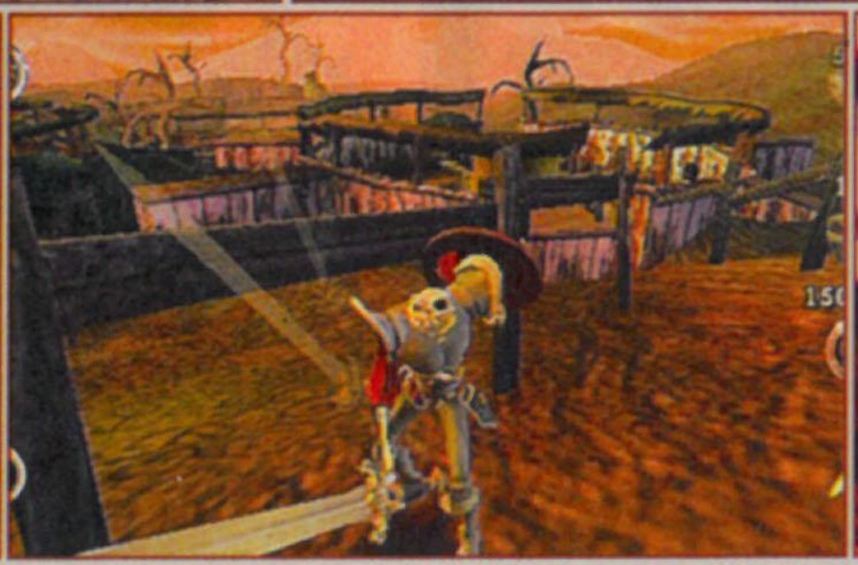
Din păcate, taman acţiunea lui **MediEvil: Resurrection** lasă de dorit, căci, dacă jocul pare atractiv, graţie comenzilor simple şi meniurilor intuitive, calitatea luptelor lasă de dorit şi îi va deziluziona pe acei dintre voi care deţineţi jocuri de acelaşi gen pe PS2. Dan ştie



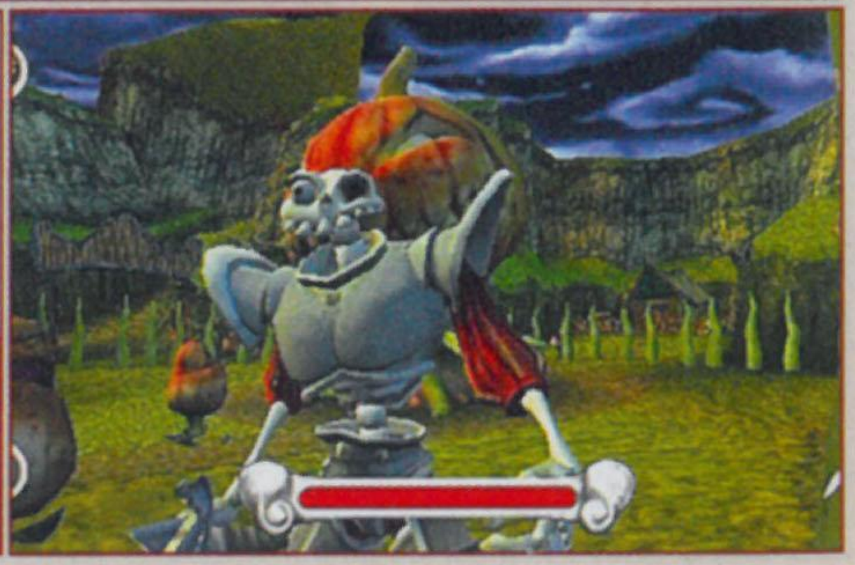


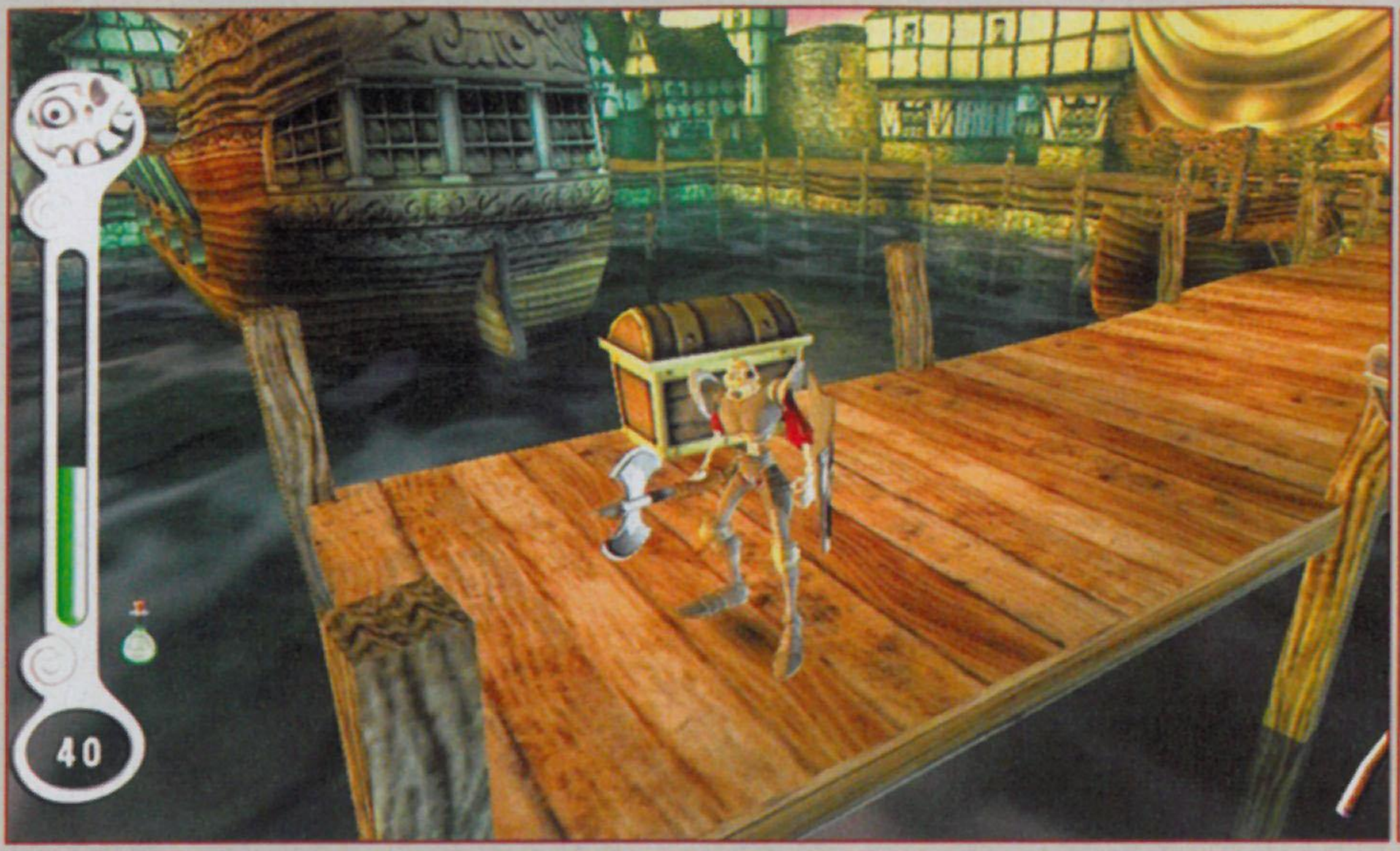














câteva lovituri de bază şi poate face chiar nişte combouri prin apăsarea unei înlănţuiri de butoane, dar... cam atât. Majoritatea timpului te enervezi cu imprecizia controlului şi cu adversarii imbecili, care nu fac altceva decât să te atace imediat ce te văd. Numai câştigarea de noi arme rupe monotonia acţiunii, restul timpului petrecându-l cu parcurgerea nivelului în căutarea de chei, deschiderea unei uşi, lupte... Mai apare câte un boss, dar îl terminăm repede, la fel ca şi multiplayer-ul care ne oferă câteva mini-games simpatice. Siderant!

La capitolul grafic, **MediEevil: Resurrection** se poate lăuda cu locaţii 3D vaste, umplute cu texturi îngrijite, efecte de lumină dinamice şi un design general de impact vizual puternic, toate acestea ajutându-ne să intrăm în atmosfera lumii lui Sir Dan fără să influenţeze negativ gameplay-ul.

Jocul profită de câteva modelări reuşite şi decoruri variate, dar ansamblul este handicapat de un frame rate destul de inegal, a se citi insuportabil în nivelurile foarte populate. Din fericire, măcar atmosfera sonoră este de foarte bună calitate şi salvează ceva din onoarea titlului. Plin de acţiune, dar repetitiv, jocul este mediocru, cu toată atmosfera deosebită a seriei: cu reţeta „luptă-uşă-cheie-luptă-uşă..." nu se face un joc bun.

SINU' LUI AVRAM
cipri@pcgames.ro

Punctaj
MEDIEVIL



PRODUCĂTOR	SCEE
PUBLISHER	Sony
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	169,98 RON
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- (+) atmosferă lucrată
- (+) personaje captivante
- (+) ergonomie bună
- (−) repetitiv

Grafică	*86%*
Sunet	*88%*
Gameplay	*72%*
Atmosferă	*81%*
Multiplayer	*73%*

79%

Untold Legends: Brotherhood of the Blade

Untold Legends este un fel de hack and slash de serviciu al consolei portabile Sony. Nu neapărat ambiţios, jocul se mulţumeşte să reia cele mai uzate iţe ale genului, în 3D. După ce ne-am selectat personajul deloc carismatic, din cele patru clase (alchimist, druid, cavaler şi barbar), pornim să înfruntăm răul într-o lume heroic-fantasy populată de creaturi ostile şi dungeon-uri întunecoase. Repede, gameplay-ul bazat pe creşterea forţei personajului nostru îşi face repede efectul şi vom putea simţi o oarecare plăcere la vederea numeroaselor puteri pe care le câştigă eroul nostru, a numeroaselor arme pe care le mânuieşte, sau a trocului pe care îl putem face ca să-i creştem forţa sau să recuperăm obiecte rare. Din păcate, jocul degajă o putoare de copie, inspirat fiind taman din **Diablo**. Adevăratul atu al lui **Untold Legends** este că se poate juca în patru, dar cu un exemplar de căciulă şi fără mod online. Fiind unul dintre puţinele titluri de acest gen pe PSP, jocul ar putea atrage simpatia unor jucători aflaţi în mare foame de combat sau foarte puţin exigenţi. Ceilalţi nu vor vedea în el decât un titlu fără savoare şi fără interes.

SINU' LUI AVRAM
cipri@pcgames.ro









Punctaj
UNTOLD LEGENDS



PRODUCĂTOR	Sony Online Ent.
PUBLISHER	Activision
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 50 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- (+) creşterea personajului
- (+) 3D plăcut
- (−) clonă
- (−) foarte scurt, plictisitor

Grafică	*81%*
Sunet	*76%*
Gameplay	*74%*
Atmosferă	*72%*

75%

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

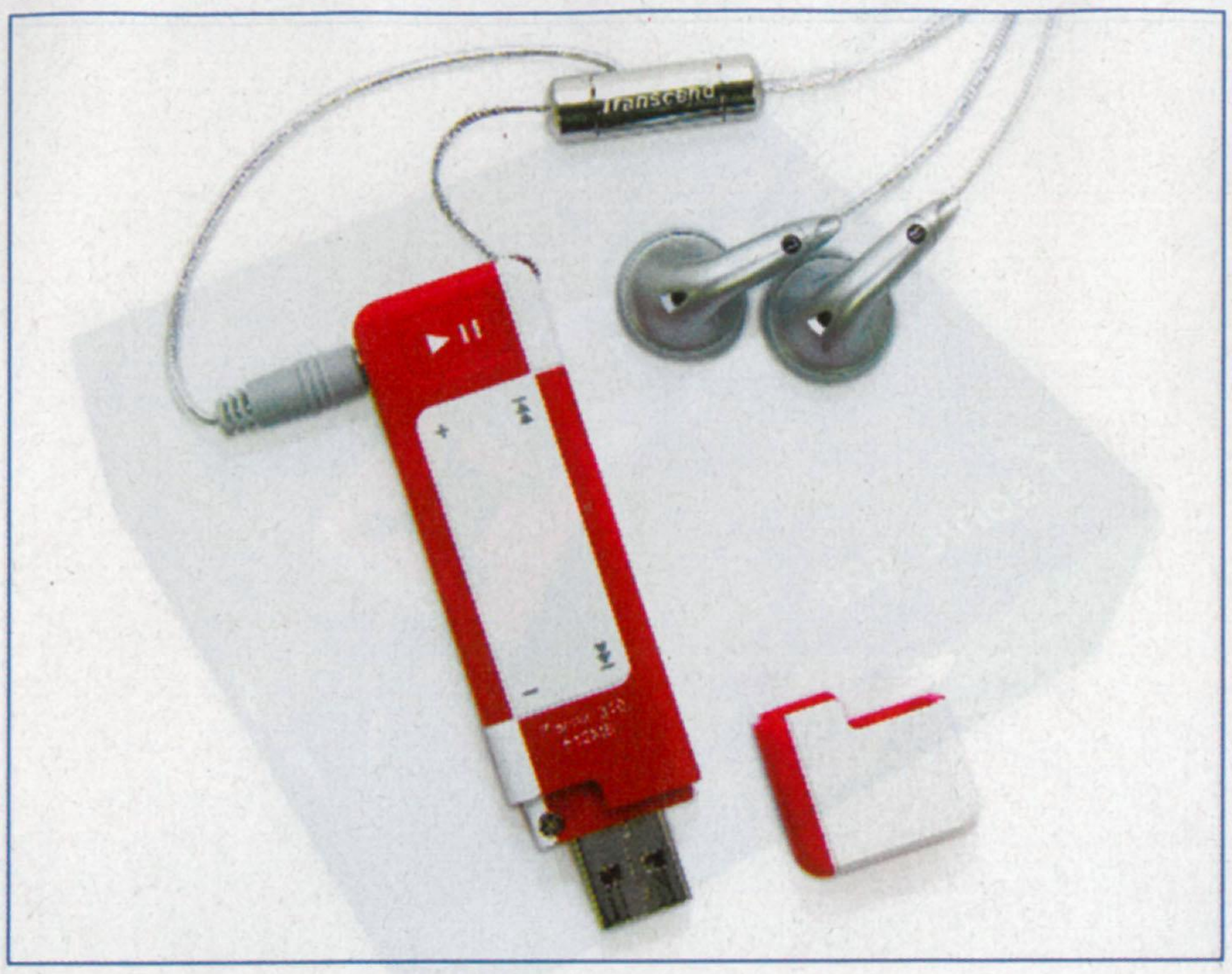


MP3-uri „transcendente"

Pe piaţa playerelor media, pe care concurează deja un număr respectabil de firme, apar periodic noi jucători, respectiv, dispar nume consacrate. **În funcţie de schimbările de preţ ale memoriilor de flash, poţi să o dai în bară cu cele mai bune produse, dar poţi şi să dai lovitura cu cele mai mari piese de trash. Totuşi, mai există producători care păstrează un anumit nivel al calităţii produselor.** Printre firmele din urmă se numără, la noi, încă nu prea cunoscutul Transcend.

Cei de la Transcend şi-au început afacerea prin producerea diferitelor memorii, în ultimii ani însă au cedat tentaţiei şi şi-au încercat talentele şi pe piaţa playerelor media – cu succes. Noi am avut ocazia să încercăm trei reprezentanţi ai gamei T.sonic, compusă în total din cinci produse. Respectând tradiţiile de familie, acestea se bazează pe memorii flash, nici unul neavând HDD încorporat. Mai mult, unele dintre modele seamănă, ca design, mai mult cu un pendrive decât cu un mp3 player. Deşi calitatea produselor este remarcabilă, gama nu e prea variată: cel mai mic membru al familiei are 256 MB, iar cel mai mare 2 GB.

În laboratorul nostru de testare s-au prezentat modelele apărute anul trecut: T.sonic 310, 610 şi 620. Chiar dacă acestea au avut un design diferit, fiecare s-a putut lăuda cu un spaţiu de stocare de 512 MB şi, cu o singură excepţie, fiecare a dat dovadă de aceleaşi capacităţi. Dintre cele trei modele se distinge T.sonic 310, cu aspectul său de pendrive şi cu soluţiile neobişnuite pentru un mp3 player. Acest model, şi din punct de vedere al ambalajului, aduce mai mult cu drive-urile USB, „breloc" pe care fâlfâie cheile noastre. Poate din această cauză, la prima vedere player-ul alb-roşu, nu ne dă prea mare încredere când „ne face cu ochiul" din spatele ambalajului său de plastic. Cei care sunt înnebuniţi după butoane, afişaje OLED şi alte elemente inutile, dar spectaculoase, se vor speria poate de puritanismul pe care îl prezin-



tă T.sonic 310.

Mult mai serioase sunt ambalajele în care au fost învelite T.sonic 610 şi 620, acestea dând impresia de media-playere pur sânge: producătorul le-a alăturat mult mai multe extra-uri, decât hibridul pendrive-mp3 player T.sonic 310. Pachetul celui din urmă include doar player-ul, un cablu USB prelungitor, o pereche de căşti, manualul şi un CD de instalare a software-ului. Cei doi fraţi mai mari însă se prezintă cu un adaptor USB, şnur pentru a putea fi atârnate la gât şi o bandă pentru a putea fi legate la încheietură, respectiv un toc solid în cazul lui T.sonic 610 şi un toc moale în cazul lui T.sonic 620.

T.sonic 310

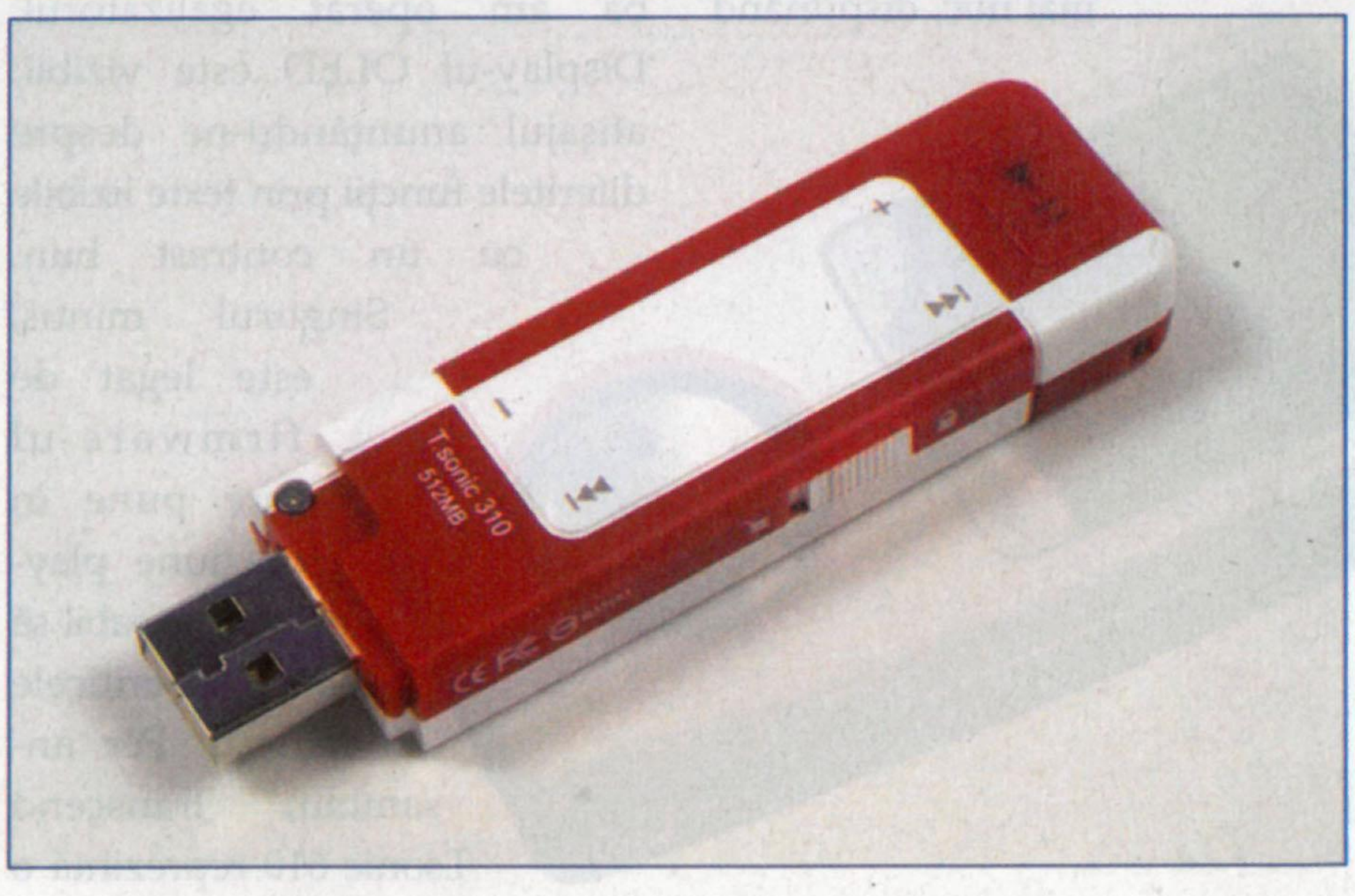
Dintre cele trei playere Transcend, T.sonic 310 are arhitectura cea mai simplă şi design-ul cel mai simplu (dar eficient), oglindind trendurile actuale. Producătorii au amplasat pe corpul player-ului un singur buton (play/pause) şi un singur comutator (hold). Restul funcţiilor, cum ar fi alegerea pieselor din playlist, fast forward şi rewind sau reglarea volumului, se realizează prin intermediul unui touch panel special conceput. Soluţia, rar întâlnită, este o noutate plăcută, dar nu este întotdeauna atât de precisă cum ne-am dori. De asemenea, pe T.sonic 310 nu apare nici un fel de display, despre starea redării audio primind informaţii prin intermediul unui singur LED. În aceste condiţii, este de la sine înţeles că acest hibrid de pendrive/mp3 player nu suportă anumite funcţii, care, fără un display, sunt prea greu sau imposibil de folosit. Astfel, din T.sonic 310 lipseşte radio-ul FM, equalizer-ul, posibilitatea înregistrării de sunet şi posibilitatea organizării pieselor, în funcţie de albume, în diferite mape sau playlist-uri.

Carcasa de plastic are o calitate destul de bună, ascunde un media player de bază, sau un pendrive super luxos – depinde de perspectiva pe care o preferi. Bateria litiu-ion care poate fi încărcată prin intermediul calculatorului oferă micii unelte o independenţă de funcţionare de până la 18 ore. T.sonic 310 dispune şi de nişte funcţii deosebit de utile, independente de funcţia de redare a muzicii. În afară de posibilitatea de proteja datele salvate pe el prin parolă, merită amintit că acesta poate fi folosit şi ca boot device al PC-ului. Privit ca pendrive, singurul minus pe care i-l putem reproşa este faptul că lipseşte suportul pentru aplicaţiile U3. Fratele cel mai mic al seriei T.sonic este însă cea mai simplă soluţie oferită de firmă la un preţ rezonabil, a cărui funcţie principală este redarea de muzică, aşa că nu am avut pretenţii prea mari de la el. Modelul 310 are însă un sunet crud, lipsit de putere pe alo-

Denumirea produsului	Transcend T.sonic 310
Tipul unităţii de stocare	Memorie flash
Capacitate	512 MB
Display	nu are
Domeniul de frecvenţă	necunoscut
Raportul semnal/zgomot	>83 dB
Formate suportate	Mp3, WMA, WAV
Radio încorporat	nu are
Conectibilitate USB (viteză de transfer)	USB 2.0 (aprox. 8000 kB/s)
Alimentare cu energie	Baterie Li-Ion
Durata de funcţionare	Maxim 18 ore
Suport ID3 tag	nu are
Extra	Funcţionează şi ca unitate boot şi ca drive USB, touchpanel
Greutate	circa 29 grame
Dimensiuni	85,5x23,8x12 mm
Preţ	230 RON

Denumirea produsului	Transcend T.sonic 610
Tipul unităţii de stocare	Memorie flash
Capacitate	512 MB
Display	OLED pe patru linii
Domeniul de frecvenţă	20-20000 Hz
Raportul semnal/zgomot	>90 dB
Formate suportate	Mp3, WMA, WAV
Radio încorporat	prezent, se pot memora maxim 20 de canale
Conectibilitate USB (viteză de transfer)	USB 2.0 (aprox. 1900 kB/s)
Alimentare cu energie	Baterie Li-Ion
Durata de funcţionare	Maxim 14 ore
Suport ID3 tag	Prezent
Extra	Radio, posibilitatea înregistrării de voce (din radio sau microfon), egalizator pe patru canale, id3 tag
Greutate	circa 28 grame
Dimensiuni	70x34,5x15,5 mm
Preţ	270 RON

Denumirea produsului	Transcend T.sonic 620
Tipul unitatii de stocare	Memorie flash
Capacitate	512 MB
Display	OLED pe patru linii
Domeniul de frecventa	20-20000 Hz
Raportul semnal/zgomot	>90 dB
Formate suportate	Mp3, WMA, WAV
Radio încorporat	prezent, se pot memora maxim 20 de canale
Conectibilitate USB (viteza de transfer)	USB 2.0 (aprox. 1500 kB/s)
Alimentare cu energie	Baterii sau acumulatori AAA
Durata de functionare	Maxim 15 ore
Suport ID3 tag	Prezent
Extra	Radio, posibilitatea înregistrării de voce (din radio sau microfon), egalizator pe patru canale, id3 tag
Greutate	circa 35 grame (fără baterii)
Dimensiuni	57x57x14 mm
Pret	250 RON







curi, chiar şi după schimbarea căştilor incluse din fabricaţie (lucru care îmbunătăţeşte calitatea sunetului redat). Deoarece lipseşte şi cel mai elementar egalizator, utilizatorul nu are de ales: trebuie să se obişnuiască cu acustica lui 310. Cei care caută un control uşor şi un design simplu, şi se mulţumesc cu o calitate a sunetului mai redusă vor găsi un partener ideal în acest player.

T.sonic 610

În timp ce T.sonic 310 seamănă cel mai mult cu un drive USB, T.sonic din anumite puncte de vedere seamănă cu un telefon mobil în miniatură. Spre deosebire de acesta, însă, locul în care ne-am aştepta să găsim tastele cu numere este ocupat de un disc de control. În cazul acestui player avem deja un lux de butoane, în afară de discul amintit producătorii amplasând patru butoane mărunte şi un comutator.

T.sonic 610 este un player mult mai serios decât fratele său mai mic, dispunând de un mic display (şi încă unul modern, de tip OLED). Din această cauză, numărul funcţiilor posibile creşte exponenţial faţă de modelul de bază al familiei T.sonic. Repertoarul capacităţilor lui 610 include deja un radio FM, posibilitatea înregistrării de voce, redarea id3 tag-urilor (doar în cazul fişierelor care suportă acest lucru), respectiv un egalizator de bază.



Carcasa de plastic sidefie a lui T.sonic 610 are un aspect plăcut, iar materialul folosit are o calitate bună, aşa că putem spune că ne-a lăsat o impresie plăcut. Folosind display-ul, funcţionarea aparatului poate fi urmărită pas cu pas, chiar dacă navigarea prin diferitele meniuri pare puţin anevoioasă la început. Căştile din pachet au o calitate inferioară, aşa că am preferat să le înlocuim încă de la început. După schimbul efectuat, calitatea sunetului aproape că nu mai şchiopăta deloc, deşi domeniul de dinamică ni s-a părut mai res-trâns, degeaba am operat egalizatorul. Display-ul OLED este vizibil, afişajul anunţându-ne despre diferitele funcţii prin texte lizibile cu un contrast bun. Singurul minus, este legat de firmware-ul care pune în funcţiune player-ul, incapabil să redea diacriticele româneşti. Per ansamblu, Transcend T.sonic 610 reprezintă o alternativă viabilă şi ieftină pentru playerele prezente la ora actuală pe piaţă. Micile minusuri sunt compensate prin preţul relativ scăzut.

T.sonic 620

Acest model pare să fie fratele geamăn al lui T.sonic 610, atât din punctul de vedere al dotărilor, cât şi al capacităţilor. Şi design-ul acestui player ne-a amintit de ceva, deşi ne-a trebuit oleacă de timp să ne dăm seama despre ce este vorba... Dacă apărea acum câţiva ani, acest gadget putea fi uşor confundat cu un tamagotchi simpatic. Asemănarea se datorează formei relativ pătrăţoase şi ecranului amplasat central. Şi acest aparat se poate controla prin opt butoane. Lipseşte comutatorul Hold, funcţia aces-tuia putând fi activată prin apăsarea mai lungă a butonului Repeat. În afară de design, la 620 diferă şi modalitatea de alimentare: în cazul acestui aparat bateriile reîncărcabile au fost înlocuite cu un lăcaş care asigură necesarul de energie al aparatului prin introducerea unei baterii AAA. În rest, funcţiile ambelor playere sunt identice.

Carcasa are un aspect îngrijit, calitatea materialelor folosite de Transcend fiind din nou remarcabilă. Cea mai mare problemă a lui T.sonic 620 este tocmai fineţea materialului de plastic. Trebuie să fiţi foarte atenţi cu capacul lăcaşului pentru baterie, acesta fiind casant. Dar cum schimbul de baterii este inevitabil, este de aşteptat ca acest capac să cedeze după un timp mai îndelungat de folosire.



Şi din punct de vedere al calităţii sunetului, 620 se prezintă la fel ca fratele său mai mic, lipsind şi de aici sunetele joase profunde şi înaltele cristaline. Meni-urile se comportă şi ele la fel ca în cazul lui 610, fiind logice şi bine îmbinate. Chiar dacă rudenia aceasta apropiată înseamnă şi aceleaşi minusuri ca la 610, T.sonic 620 poate părea o alternativă mai atractivă decât fratele mai mic din cauza preţului mai redus.

JACINT ERDEI
jacint@pcgames.ro



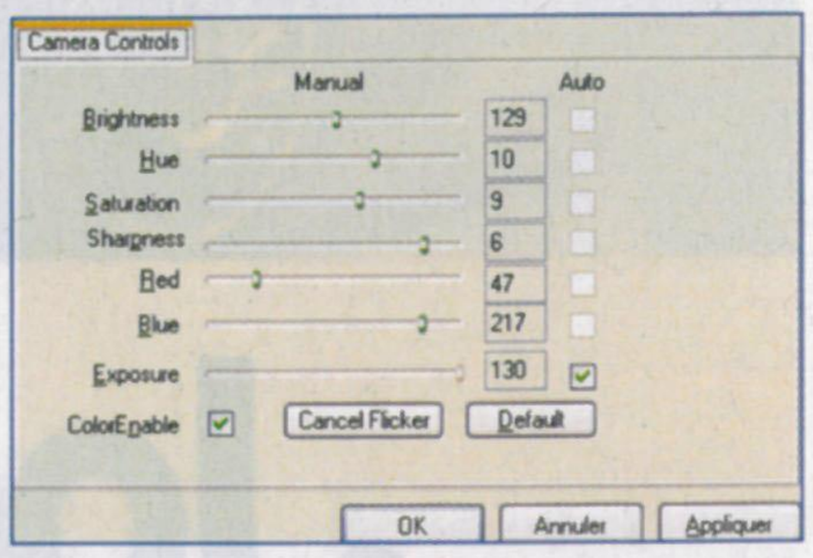
Producător: Hercules **Ofertant:** Ubisoft România **Preţ:** cca. 85 RON

Hercules Classic Webcam

Din ce în ce mai multe programe de chat oferă posibilitatea organizării de video conferinţe, acestea nemaifiind privilegiul oamenilor de afaceri importanţi. Cu programe ca Yahoo Messenger sau Skype transmiterea de imagini şi sunete în timp real este acum accesibilă oricărui utilizator care dispune de PC, conexiune la internet, microfon şi webcam. În timp ce ultimul accesoriu era încă un termen magic acum câţiva ani, considerat un „lux" în domeniul IT, astăzi rafturile magazinelor electronice sunt umplute până la refuz de astfel de accesorii.



Luna aceasta am avut ocazia să încercăm camera de web cea mai simplă propusă de Hercules. Camera se adresează publicului larg, putând fi folosită deosebit de uşor şi având un preţ atractiv. În afară de camera în sine, pachetul include un manual de utilizare şi un CD cu driverele acsteia, respectiv nişte programe utile. Conectarea la PC se face prin intermediul portului USB 2. Design-ul atractiv şi modern al camerei îi conferă o eleganţă aparte, aceasta potrivindu-se cu orice PC din punct de vedere al aspectului vizual. Producătorii, ingenioşi, s-au gândit şi la posesorii de monitoare LCD şi la posesorii de ecrane CRT deopotrivă. În cazul primei categorii, fixarea stabilă se face prin intermediul clamei care reprezintă, de fapt, fundamentul pe care a fost amplasată camera care se poate învârti şi suci în aproape orice direcţie, facilitând astfel utilizarea ei. Nici cei care nu doresc să o folosească cu laptop sau nu au un monitor LCD nu trebuie să se sperie, pe talpa clamei fiind amplasată o porţiune autoadezivă puternică, care permite o fixare stabilă şi solidă. Cei care doresc să mute camera mai des, să fie însă atenţi cu adezivul folosit de producător (acesta fiind deosebit de puternic); odată fixată camera, cu greu se mai poate dezlipi. Dacă la capitolul fixare producătorul a dat dovadă de atenţie sporită, nu putem spune acelaşi lucru şi în cazul conectivităţii. Mufa USB este legată de cameră prin intermediul unui fir retractabil. Toate bune şi frumoase, dar acest cablu este destul de scurt, potrivindu-se mai degrabă cu dimensiunile unui laptop. În cazul PC-urilor, lungimea redusă a cablului necesită amplasarea apropiată a unităţii centrale faţă de monitor. În afară de acest aspect negativ nu prea am găsit să-i reproşăm nimic camerei de dimensiuni reduse. Calitatea imaginii este deosebit de bună, cei 1.3 megapixeli asigurând o rezoluţie de 1280x960 pixeli la un framerate de 30 fps. Lăudabil este faptul că în majoritatea programelor în care am încercat camera, frame rate-ul s-a menţinut stabil. Foarte

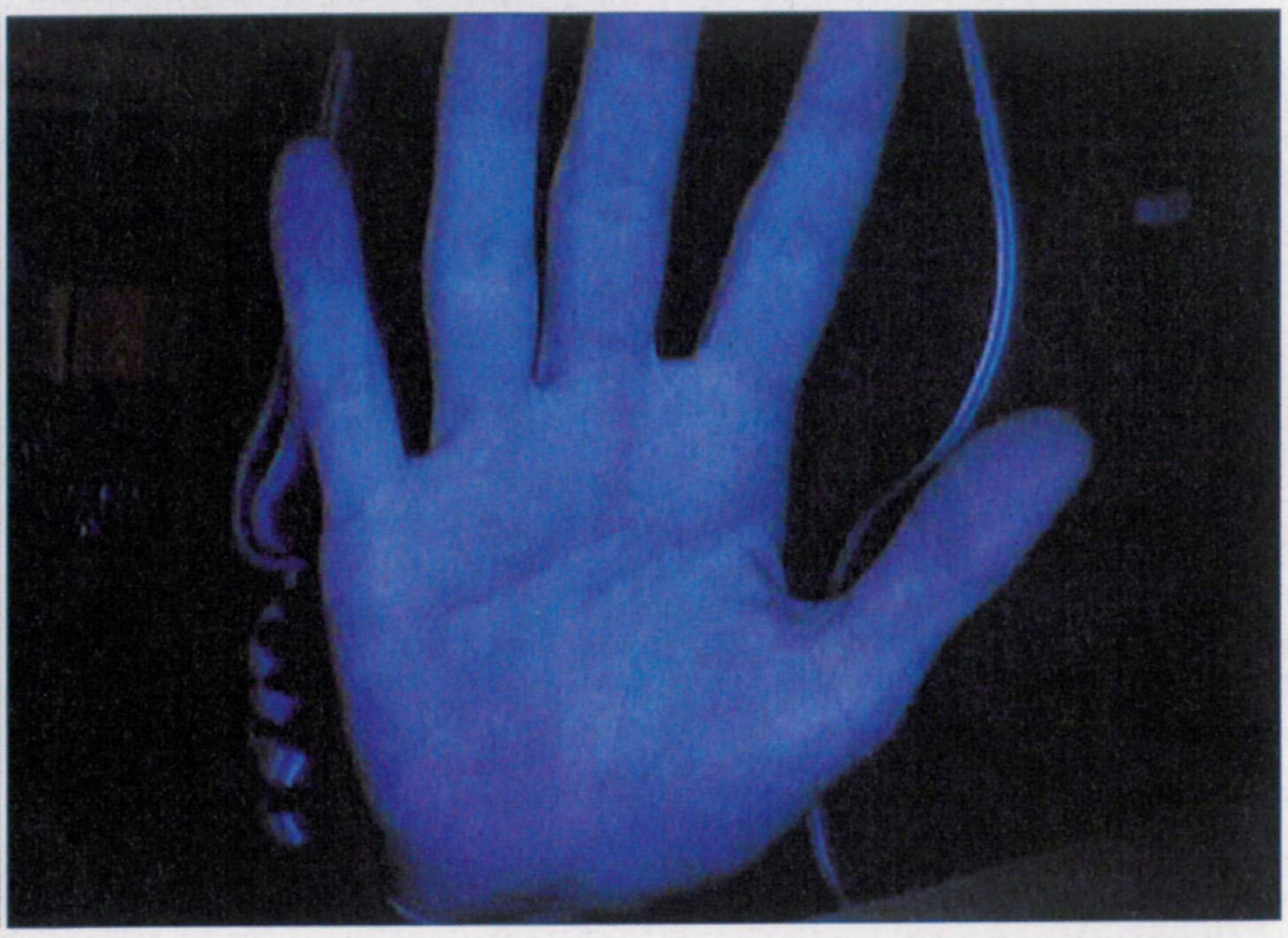


utilă s-a dovedit a fi şi posibilitatea de a roti camera cu 360 de grade orizontal şi 180 de grade vertical, respectiv posibilitatea de reglare a punctului de focusare. De asemenea, merită amintite cele 4 LED-uri care asigură o iluminare puternică, când lumina naturală nu mai este suficientă. Acestea sunt acţionate automat de un senzor optic amplasat pe partea superioară a camerei.

Hercules Classic webcam este recomandată posesorilor de laptop, calitatea imaginii fiind deosebit de bună, iar instalarea şi folosirea foarte uşoare. În cazul PC-urilor însă, cablul scurt poate fi un impediment serios.

JACINT ERDEI
jacint@pcgames.ro









Jocurile: o investiţie

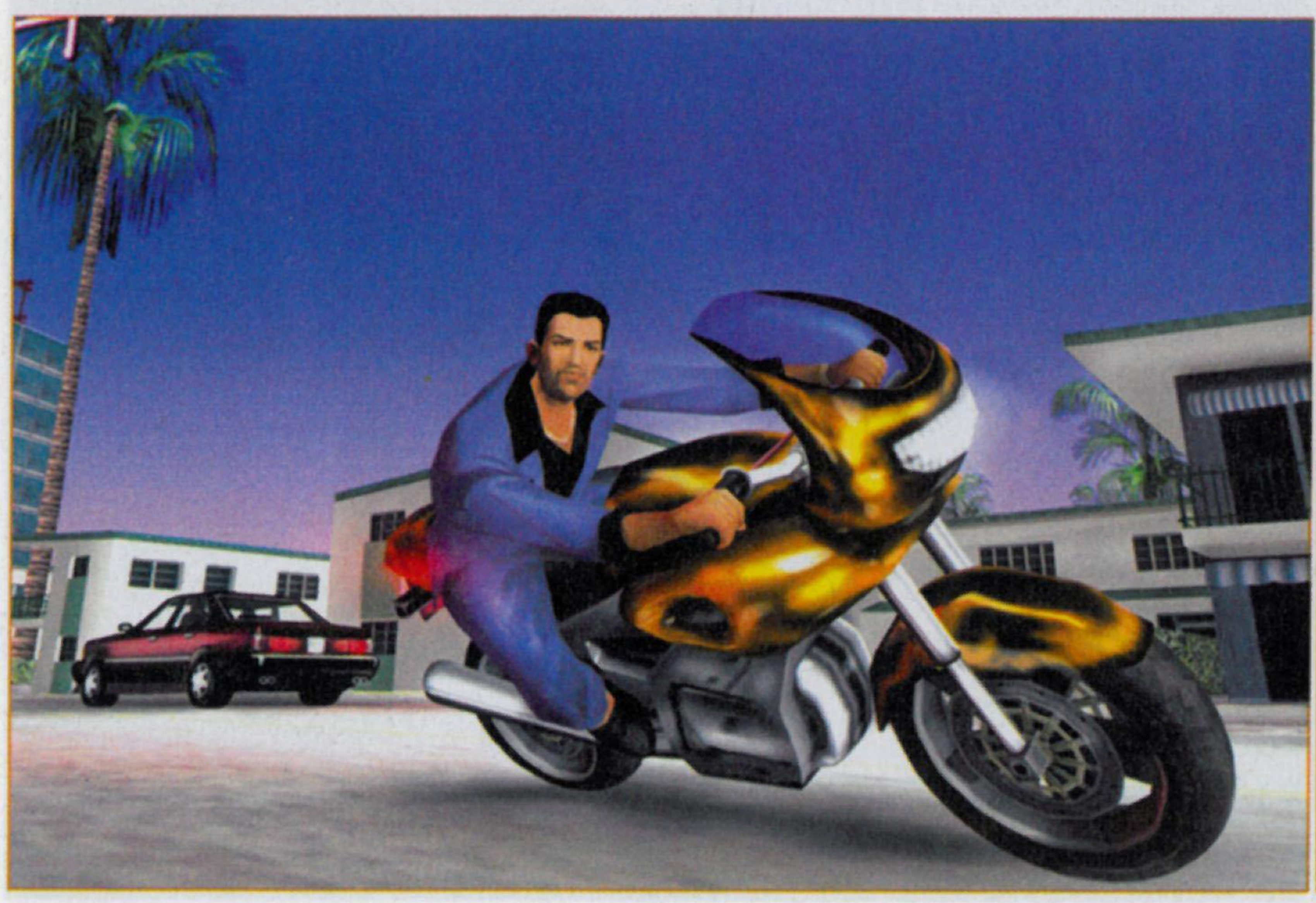
Am investit foarte mult în jocuri, de-a lungul multor ani. Timp, bani, în hardware şi în jocuri, energie, entuziasm, perseverenţă, pasiune, dureri de ochi... Nu am însă nici un regret. Am primit înapoi din acest domeniu multe lucruri nepreţuite: experienţe deosebite, divertisment de înaltă calitate, povestiri impresionante, inspiraţie artistică, ş.a.m.d. Dar ideea rămâne: privesc jocurile ca pe o investiţie. Una pentru care sacrific anumite lucruri, şi de la care aştept un "profit". Acesta poate veni sub diverse forme, dar poate fi şi îngreunat de multe piedici:

Prea mult timp pentru prea puţin câştig

Aceasta a devenit o obsesie a mea în ultimii ani (poate fiindcă am jucat prea multe jocuri şi prea puţine mai îmi aduc ceva nou?). La ce mă refer? Mă refer la următorul sistem de efort-răsplată: atunci când te uiţi la un film, sau citeşti o carte, ştii că există o corespondenţă directă între cât timp investeşti şi cât de mult "nou" primeşti, sau dacă nu "nou", măcar senzaţia de progres care să te motiveze să continui. Cu jocurile, în schimb, am avut uneori experienţe neplăcute: situaţii în care multe load-uri datorate poate unei ciudăţenii de control sau de design al jocului, sau pur şi simplu o singularitate în design-ul jocului, m-au făcut să repet un anume nivel sau să joc „n" niveluri succesive sau chiar împrăştiate, care nu îmi aduceau nimic nou pe plan ideatic, ci doar lungeau jocul. Da, e un lucru de apreciat de la un joc superb să nu te trezeşti la un "Game Over" după ce abia l-ai început, dar, poate datorită unor standarde prea ridicate, am ajuns să văd cum unele jocuri îmi cer prea mult timp pentru satisfacţia cu care m-au recompensat.

Prea puţin timp pentru prea mulţi bani?

Avem însă şi reversul medaliei: am investit bani atât în hardware cât şi în jocuri, mă aştept să mi se dea cel puţin „n" ore de joc. Nu sunt de apreciat producătorii care scot un joc pe care îl termini prea repede, poate doar pentru a scoate în curând un add-on, şi tot aşa. Dar oare nu cumva creează un impact mai bun? Personal, puţine lucruri mi se par la fel de frustrante ca ceva plictisitor, care mai e şi lung pe deasupra. Un discurs, o carte... un JOC! Dacă nu îmi oferă o experienţă remarcabilă, atunci măcar să îmi ofere satisfacţia de a-l pune în stiva jocurilor terminate într-un timp scurt. Câte jocuri nu ar fi primit punctaje mult mai mari în review-uri dacă se opreau la acel punct în care erai entuziasmat şi plin de admiraţie faţă de joc, şi nu treceau dincolo, la partea în care ai ajuns să le joci mai a lehamite, "dacă tot am jucat atât, să nu-l las aşa, neterminat", cu entuziasmul transformându-se treptat în monotonie, sau chiar mai rău. Da, ar fi primit menţiuni de tipul "bun, dar cam scurt", dar ai fi rămas cu un gust plăcut.









Există soluţii?

Şi totuşi, şi cei care se plâng cum că jocurile sunt prea scurte, că abia ai ajuns să intri în atmosferă că s-a şi terminat, au dreptatea lor. Pot fi împăcate ambele tabere? Greu, dar poate că... Sau nu?

Easy vs. Hard

O idee ar fi nivelele de dificultate: vreau să joc un joc avansând în modul sigur şi recompensat pe larg (vizual, povestire, audio) al unui film? Îl pun pe modul "very easy". Asta dacă jocurile ar face toate ca Easy-ul să fie cu adevărat uşor... Prea de multe ori am jucat un joc cu un gameplay frustrant doar pentru a mă bucura de o poveste superbă. În aceste cazuri aş fi dorit un mod de joc atât de uşor încât să nu întâmpin nici o dificultate şi experienţa să fie similară cu un film, doar cu elementul interactiv şi de control (uşor şi plăcut).



Invers: o mulţime de jocuri prea uşoare? Păi, atunci să se facă „Hard-ul" HARD, nu „puţin mai greu". Problema care apare e însă că ajungi să ştii daca ai dori să petreci timp mult sau puţin în universul jocului abia după cel puţin o oră de joc, după care nu îţi vine să te întorci la început pentru a schimba nivelul de dificultate. Să fie atunci soluţia jocuri cu nivel de dificultate care poate fi schimbat pe parcurs? Sau jocuri care la al 15-lea load pentru acelaşi nivel coboară puţin dificultatea pentru a te convinge să nu distrugi hardware-ul în care ai investit atât?

Non-linearitatea

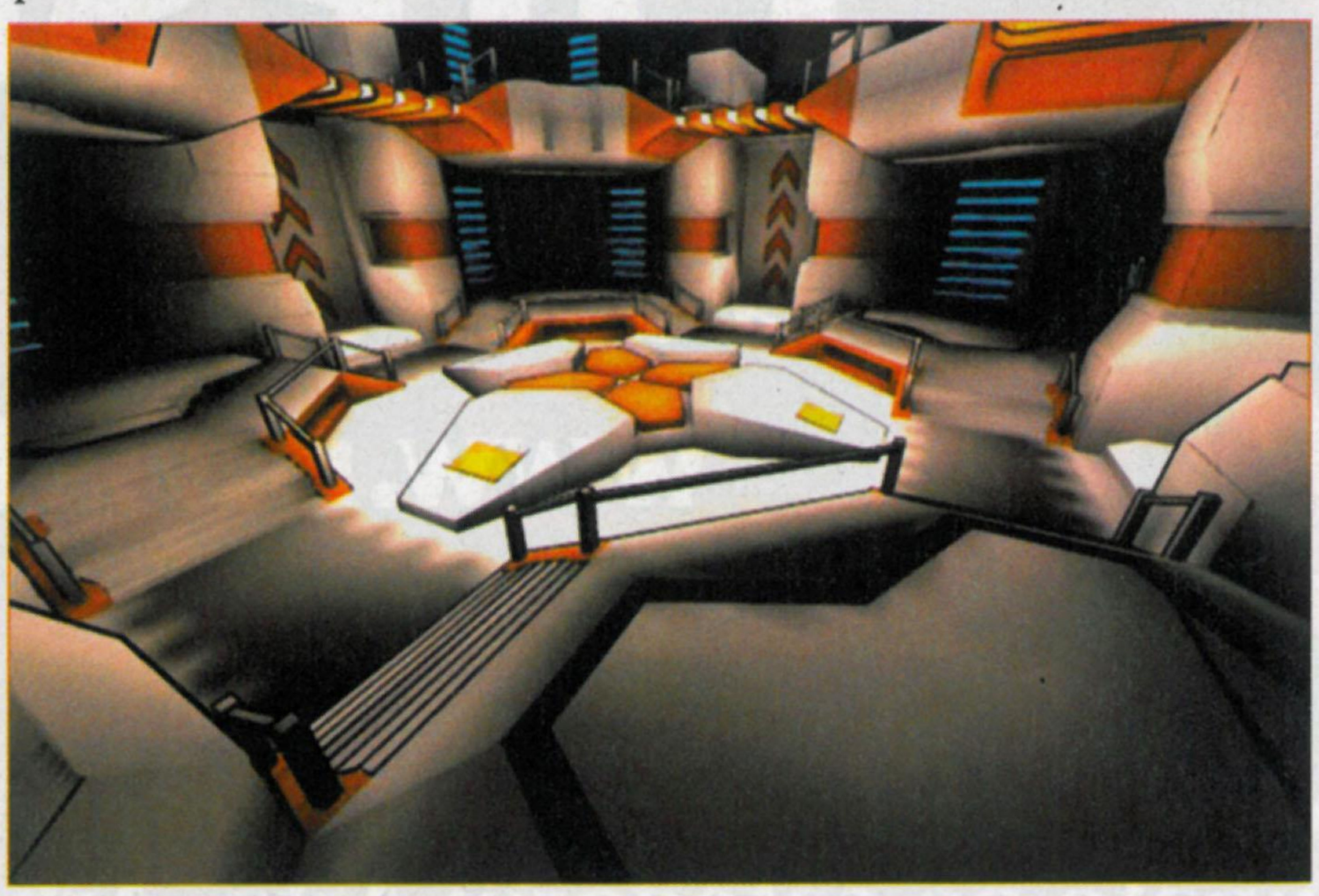
O altă soluţie ar putea fi nonlinearitatea: ai putea să alegi să îţi scurtezi sau să îţi lungeşti aventura: îţi place jocul? Intri în ramuri ale povestirii, explorezi regiuni opţionale, afli elemente mai subtile ale universului de joc. Nu îţi place atât de mult: mergi direct, faci doar ce ţi se cere ca şi absolut esenţial şi îţi scurtezi durata de joc la minim. Ca gameri, sună grozav, dar sunt cel puţin două probleme: una de design şi alta de muncă/investiţie a producătorilor. La design apare întrebarea: într-un univers imersiv, complex, în care fiecare acţiune a ta are o explicaţie în povestire, cum i se poate comunica jucătorului mai pe ocolite, dar totuşi clar, "acesta e drumul cel mai scurt spre sfârşit, nivelul/quest-ul X sunt opţionale", fără a-i strica distracţia? De asemenea: cum va fi convins un jucător, care ar putea deveni un fan, să joace toate posibilităţile pe care i le oferi? Poate, dată fiind libertatea de alegere, el va juca doar o mică parte din joc, fără să-i dea seama de asta. Pierzând mult din joc, el ar putea ca, în loc să aprecieze şi laude jocul, să rămână cu o impresie de „joc scurt şi incomplet/nefinisat".

Şi cu aceasta ajungem la problema cea mai mare: un producător care creează un joc linear ştie că tot timpul şi banii investiţi în producţie, modele, voice acting, story şi engine, vor rezulta în experienţe ale jucătorilor, în review-uri, fani şi satisfacţie a clienţilor/profituri. Producătorul ştie că 50 de ore de conţinut de joc vor rezulta în 50 de ore de GAMEPLAY. Pentru a face disponibile opţiuni cu impact real asupra jocului, ar avea în schimb nevoie să creeze poate 200 de ore de conţinut, din care un jucător va trai poate doar 25 de ore. Teoretic s-ar putea să reia jocul, dar nu toţi sunt dispuşi să rejoace un titlu odată ce ştiu că l-au terminat.

Investiţie şi câştig

Totuşi, cu toate frustrările şi problemele, jocurile sunt o investiţie profitabilă pentru noi în calitate de jucători. Altfel nu le-am mai juca, nu? Investim timp, bani, efort, hardware, şi primim înapoi povestiri, experienţe, gameplay distractiv, muzică şi amintiri vizuale deosebite. Sau poate totul e deja pe cât de perfect poate fi, având în vedere cât de diferit pot gândi chiar doi fani ai aceluiaşi joc... Poate un titlu care mie mi se pare prea greu a fost pentru altcineva prea uşor, iar altul pe care eu l-am terminat fără nici o problemă, la cel mai greu nivel de dificultate i-a cauzat frustrări nesfârşite altui jucător. Şi astfel revenim constant la decizia noastră de zi cu zi: Ştii jocul ăla? Merită să investesc în el?

VOID LON IXAARII
ixaarii@ixaarii.com





Cititorii întreabă...

... Lena le răspunde!

Număr de număr, până la epuizarea totală sunt la poşta redacţiei, pentru voi, jucători şi jucătoare. Pentru că e cald, extrem de cald acum când scriu, şi ventilatorul ce l-am improvizat se învârte ameţitor, dar degeaba, în munca lui de răcorire a trupului meu încins. Sau poate că e din cauza conotaţiilor acestui număr dublu. Rostiţi dintr-o sorbire. Există o chestie de asta naţional-istorică cu sorbirea dintr-o suflare, sau rostire. În fine, eu am vrut doar să fiu mai fiţoasă. Dintr-o suflare sau nu, luaţi-vă de mânuţă şi rostiţi cu toţii tare: PC Games numărul 69 este în această vară număr dublu. Mă mai poate condamna cineva? Dar pentru că această rubrică e o poştă, nu un blog, să intrăm în subiect.



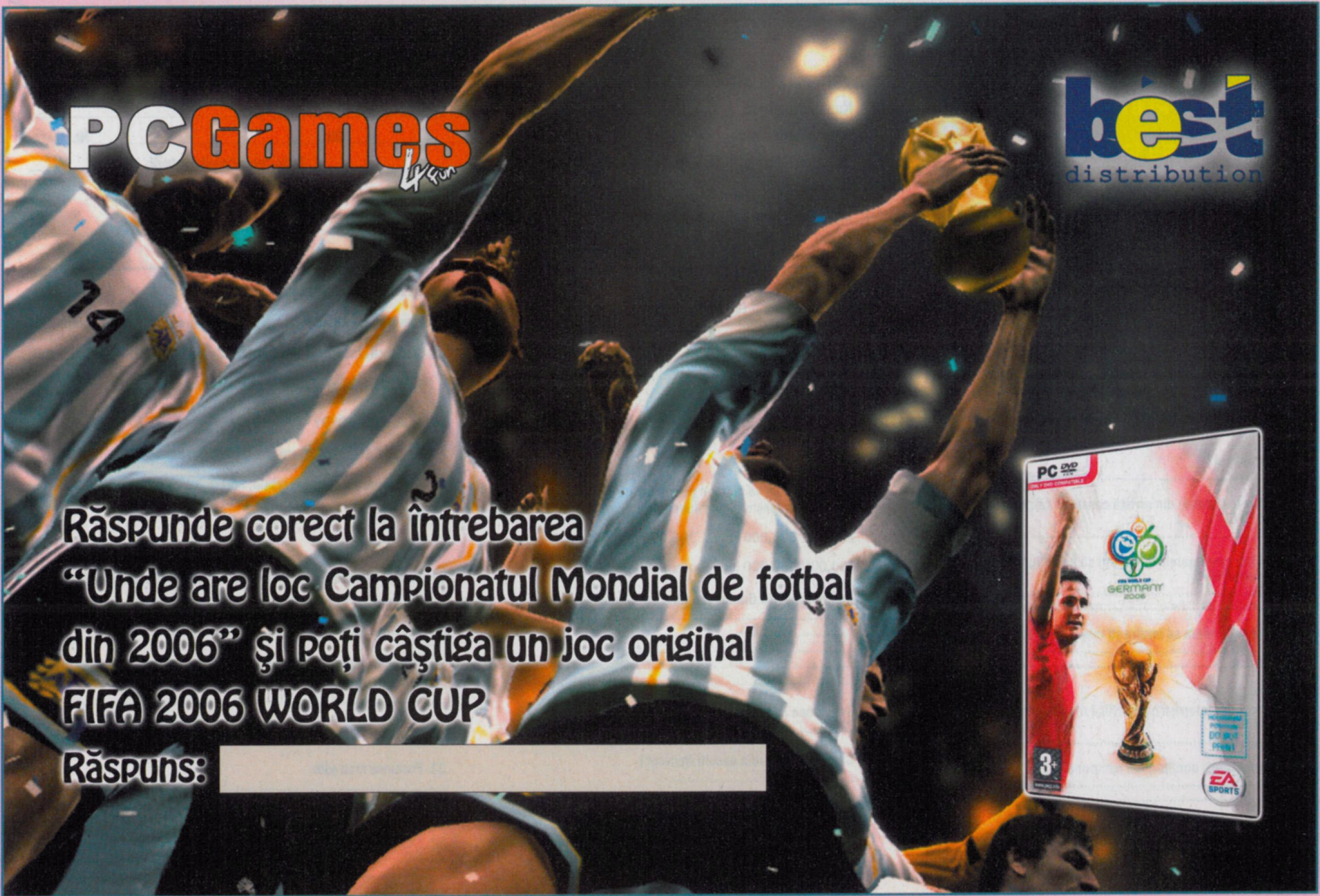
Primul subiect, prima intrare pe marea scenă a poştei redacţiei este Adi din Vâlcea.

Acu', nu ştiu exact dacă îi răspund direct marelui manelist, vedetă naţională în manele, sau e doar o simplă coincidenţă. Acu' să mă scuze domniile lor, academicieni, grămatici ai ţării dacă am greşit, dar tata nu e român. Se vede şi pe mine. Să vedem ce scrie Adi de la Vâlcea.

Dragă Lena,

aş vrea să vă felicit pentru reportajul pe care l-aţi făcut despre E3. Nu ştiu dacă aţi fost acolo sau nu, dar v-a ieşit mult mai bine decât altora. Obişnuitele laude mi se par deja plictisitoare, aşa că voi trece direct la subiect. Spune-mi, te rog, o Lena, ce se mai aude de Duke Nukem Forever?





TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT PC Games cu 3CD	☐ **3 luni** - 34,45 RON	☐ **6 luni** - 64,80 RON	☐ **12 luni** - 121,50 RON
ABONAMENT PC Games cu DVD	☐ **3 luni** - 34,45 RON	☐ **6 luni** - 64,80 RON	☐ **12 luni** - 121,50 RON

Decupează talonul din revistă şi trimite-l într-un plic pe adresa redacţiei PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, judeţul Bihor.
Preţul abonamentului în sumă de ________ l-am achitat cu mandat nr. ________
pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, judeţul Bihor.

Semnătura



DESPRE TINE

Nume/Prenume: ____

Adresa: Localitatea ____ Jud. ____ Str. ____ Nr. ____

Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ____ Telefon/Mobil: ____ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___

E-mail ____

Specificaţi numărul membrilor familiei: ____ Venit/lună ____

Studii ____

Răspundeţi la întrebări şi expediaţi talonul până la 10 august 2006

CHESTIONAR PC Games 4 Fun iunie-iulie/2006

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?
☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) displăcut?

4. Ce sugestii ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?

6. Aş dori ca următoarele informaţii să fie adăugate testelor şi avanpremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlneşti mai des în PC Games 4 Fun?

HARDWARE
8. Ce calculator foloseşti? (specifică marca, modelul, procesorul şi viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD/DVD
10. Ce sugestii ai?

YOUR #1
11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

FLASH
12. Se găseşte PC Games 4 Fun la chioşcul tău preferat?
☐ Da.
☐ Da, dar sunt puţine exemplare.
☐ Nu.

13. Cât eşti dispus să plăteşti pentru un joc de top original al cărui conţinut nu depăşeşte dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?
☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:
1.
2.
3.
4.
5.

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio asculţi frecvent?
1.
2.
3.

17. Ce reviste citeşti cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?
1.
2.
3.

18. Ce cotidiene citeşti cel mai des?
☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Naţional ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?
☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV

20. Ai cumpăra o ediţia specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?
☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îţi doreşti mai multe niveluri şi Mod-uri?
1.
2.
3.

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

23. Pasiunea mea este

24. Formaţia muzicală preferată / cântăreţul preferat

Nume/Prenume:

Adresa: Localitatea Jud. Str. Nr.

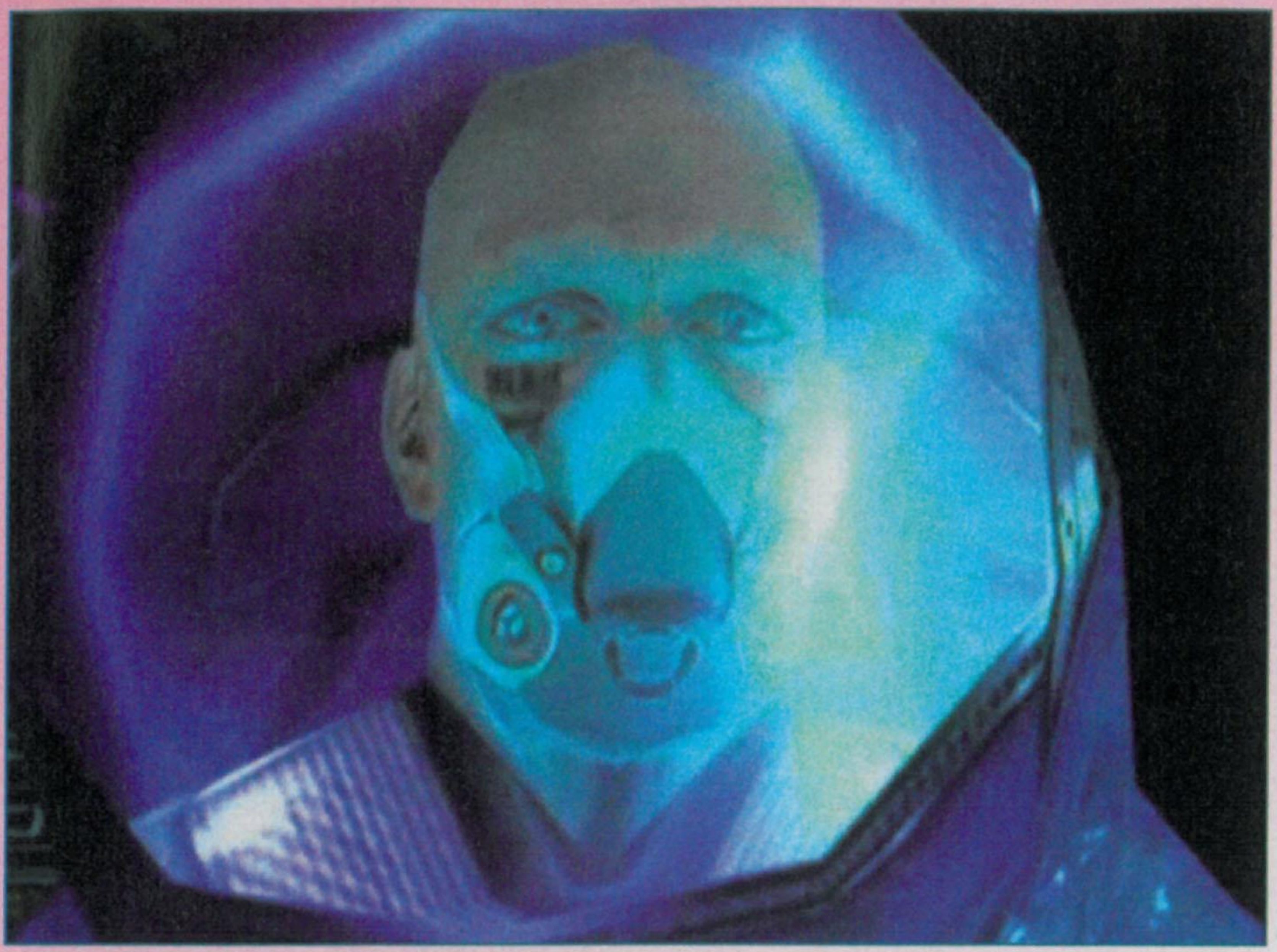
Bl. Ap. Cod poştal:

Telefon/Mobil: Data/luna/anul naşterii: / /

E-mail:

Specificaţi numărul membrilor familiei: Venit/lună

Studii



E singurul joc care mi-a lipsit din reportajul vostru. Aş vrea să ştiu dacă mai apare sau dacă au mai apărut ceva zvonuri noi legate de el. Aş mai vrea să ştiu dacă merită sau nu să investesc într-un PS3. Am văzut nişte imagini foarte convingătoare şi sunt cam sătul să tot bag banii în PC, şi să tot fie nevoie de mai mult. Mă gândeam că poate vând PC-ul şi trec pe PS3. Şi ca să fiu puţin şi off-topic, cine credeţi că va câştiga campionatul mondial? Cu cine ţineţi? Te rog, publică-mi scrisoarea, dragă Lena, şi-ţi promit că mă voi revanşa eu cumva.

Adi din Vâlcea

Fie că eşti manelistul cel vestit, Adi, sau alt Adi la fel de valoros, dar mai puţin vestit, îţi mulţumesc în numele colectivului redacţional pentru urările de bine şi observaţiile extrem de pertinente la adresa concurenţei. Cât despre investiţie, e bine să investeşti într-un PS3, dacă ai banii necesari. Dacă nu, e bun şi un PS2. PC-ul e bun şi el, dar cred că pe viitor PC-ul va rămâne pentru cu totul alte munci decât pentru jocuri. Într-un timp relativ scurt jocurile vor migra spre platformele specifice, create special pentru ele. E normal să se întâmple aşa dacă vrem să avem satisfacţie maximă. Deocamdată jocurile pentru alte platforme sunt destul de scumpe, dar în timp şi acest aspect se va corecta.

Reportajul cu E3 e rezultatul unei munci asidue a întregii echipe, mai puţin eu care în aceea perioadă am fost la cumpărături prelungite. Deşi am lipsit din zonă, cred că aş fi ştiut dacă colegii mei au fost la Los Angeles. Oricum e o mare laudă la adresa redacţiei această senzaţie de prezenţă pe care ţi-a oferit-o reportajul cu pricina.

Nefiind o persoană mistică, sinceră să fiu nu am auzit mai nimic de Duke Nukem Forever, dar o vorbuşoară să scot pe guriţă a fost de ajuns şi am aflat şi m-am mirat de acest fenomen. M-am uitat pe net, m-am ambalat, jocul părea pe aici pe undeva, doar doar... acu' îl prind şi îl joc, dar... răspunde şi tu unor întrebări ca să vezi impresiile din mintea mea:

1. Există extratereştri?

2. Când va apărea din nou fecioara Maria la Fatima? Dar la Medjugore?

3. Slobodan Miloşevici a fost asasinat, a fost sinucis, sau a fost accidentat printr-un incident de către extratereştri?

Când voi cunoaşte cu certitudine răspunsurile la aceste întrebări atunci îţi voi putea spune cu aceeaşi certitudine când şi dacă va apărea acest joc care a creat un asemenea fenomen gameristic. Campionatul va fi câştigat, tot aşa, off-topic, de Brazilia pentru că sunt ciocolatii. Şi, la final, Adi dragă, te pup dulce şi nu o să uit că îmi eşti dator vândut.

Ţi-am publicat scrisoarea.

Către redacţia PC Games,

Sunt un vechi fan al revistei şi nu m-aţi dezamăgit nici cu ultimul număr. A fost excelent realizat, iar articolele mi-au plăcut la nebunie. Mi-au atras atenţia în special cele două articole despre jocurile de fotbal. Dar nu de asta vă scriu. Am văzut reportajul despre CERF, dar trebuie să vă spun că am fost uşor nemulţumit de standul vostru. Faţă de anul trecut, prezenţa voastră actuală a fost mult mai discretă şi nu am reuşit să mă întâlnesc cu nici un redactor, deşi expres pentru acest lucru m-am deplasat până la Romexpo. Dar măcar am găsit acolo ultimul număr al revistei, care mi-a aterizat în poală din întâmplare. Sper ca la anul să vă prezentaţi mai bine. De asemenea, aş vrea să vă rog să încercaţi să puneţi pe CD nişte jocuri originale mai serioase, o strategie sau un action ca lumea sau poate chiar un FIFA. Cred că există mulţi fani de fotbal printre gameri şi cred că le-aţi face o mare bucurie. În rest toate bune şi frumoase, deşi la anumite articole ar trebui să fiţi mai exigenţi. Sper să ne vedem la anul, la Bucureşti. Vă invit eu la o terasă mişto.

Bogdan

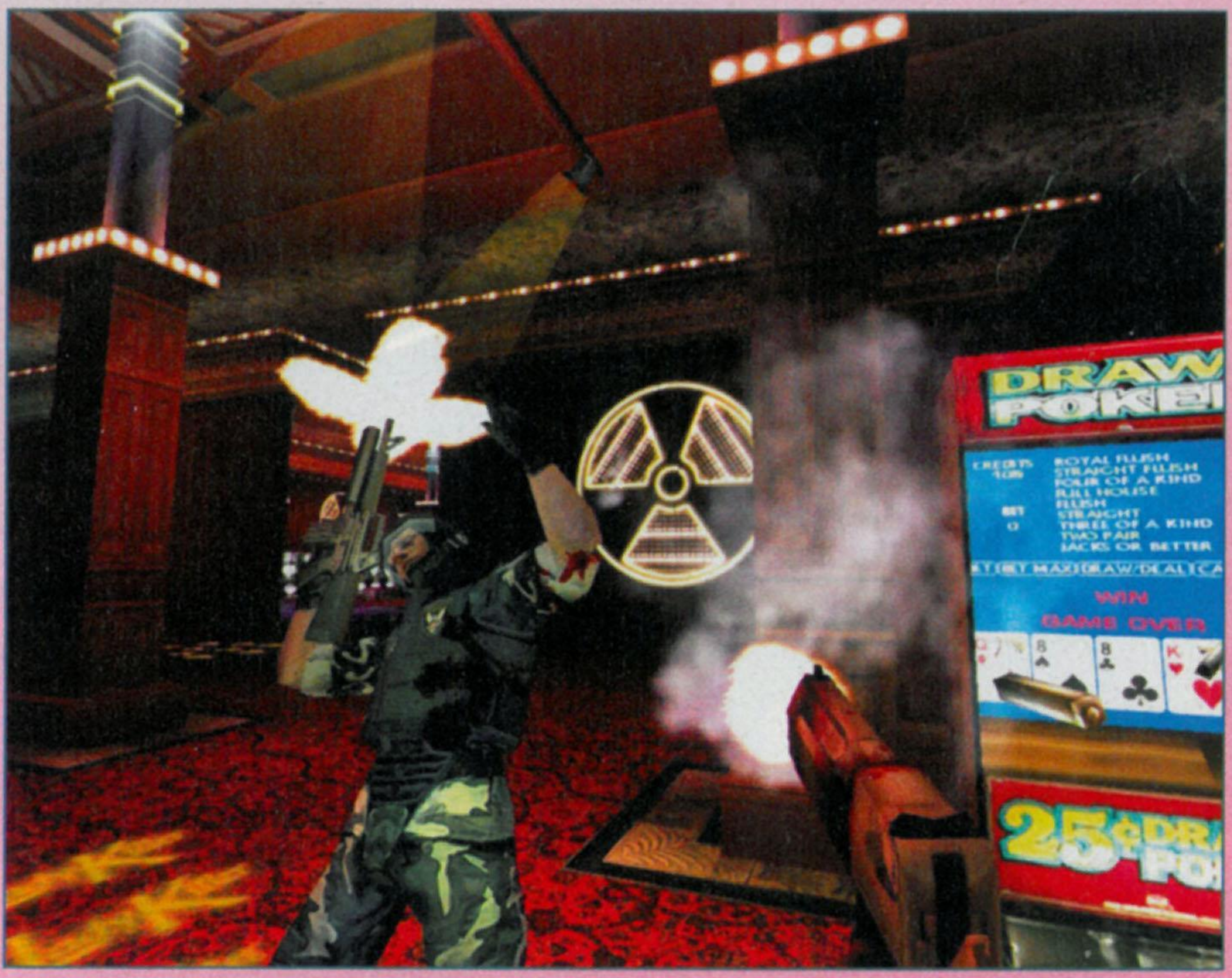
Dragă Bogdan,

sunt multe argumente care ar justifica absenţa redactorilor de la CERF, iar principalul argument ar fi că CERF este un târg sublim şi tot mai bine făcut, dar jocurile nu sunt un domeniu principal al acestui eveniment. Paginile de hardware din revistă au fost acolo prin prezenţa distinsului nostru coleg Jacint. Adevăratul argument al lipsei redactorilor de la CERF sunt eu. Sigur ai văzut ce domnişoare provocatoare îşi legănau giga biţii pe la standuri. Dacă s-ar fi dus toţi băieţii la Bucureşti, cum mă priveau la întoarcere? Ştiu, am fost egoistă, dar aşa e mai bine. Dacă ai fi femeie m-ai înţelege.

În privinţa exigenţei în articole ai dreptate, dragul meu. Chiar dacă băieţii sunt profesionişti desăvârşiţi, uneori o lasă mai moale! Să nu spui că nu ai păţit-o niciodată, pentru că dacă spui asta minţi! Tu niciodată nu ai lăsat-o mai moale fără să vrei? Hăă?

Cu CD-urile şi jocurile ai (iar!) dreptate, dacă ne gândim la lumea jocurilor în tot ansamblu ei, de la Tisa la Tamisa şi de la Urlaţi la Los Angeles. Dar pe piaţa de la noi ce jocuri mai acătării găseşti în reviste!? Dacă, în România, din afacerea asta a jocurilor s-ar scoate bani câţi ies din fotbal, de exemplu, atunci eu aş fi soţia lui Becali şi tu ţi-ai primi jocul pe care îl meriţi. Dar aşa, ne mai auzim pe un picior de play, pe o gură de prey.

Cu sinceritate şi urări de răcoreală mare vă sărută Lena cea plină de prietenie!





Redacţie toridă

Fraţilor, credeam că o să avem parte de o vară liniştită. Toţi copiii ar trebui să plece la mare, la munte, să mai lase naibii calculatoarele, iar producătorii ar trebui să se bucure de o vacanţă binemeritată. Nu şi anul acesta, se pare, deoarece aşa invazie de jocuri nu am mai avut de mult. Şi titluri bune, unul şi unul. De exemplu, care dintre noi nu aşteaptă cu înfrigurare Prey, şi ale sale interioare de colon? Fratele Ciprian deja îşi freacă mâinile cu poftă şi aşteaptă să îl demonteze metodic, cu profesionalism ieşit din comun, în timp ce Fratele Decebal Jacint doreşte să se piardă, visător, în misterele Codului lui DaVinci. Eu unul mă grăbesc alegru spre Berlin, pentru a recupera Crucea de Fier pierdută acolo de bunicul meu. Cam lung drumul, cred că voi apela la Outrun 2 să mă blagoslovească cu niscaiva maşini supărate. Promit să nu iau pe nimeni la ocazie. Glory of The Roman Empire, Panzer Elite Action, Darkstar One, sunt doar câteva dintre titlurile ce îi fac cu ochiul Fratelui Hiticaş, în timp ce redactorul nostru şef a rămas, din motive numai de noi ştiute, să facă testul la Full Spectrum Warrior: Ten Hammers. Adevărul e că îi place nespus acest joc, care rivalizează în realism şi tactică cu GRAW. Glumesc, desigur. Titan Quest va poposi şi el pe birourile noastre, Flatout 2 ne va explica cum stă treaba cu accidentele rutiere, The Ship navighează, deja, spre hardurile noastre, în timp ce simpaticul Jack Sparrow şi secretele sale pe care doar Piraţii din Caraibe le cunosc, aşteaptă cu jind să ne arate de ce e în stare. Suntem nişte oameni nesătuli de magie, aşteptăm Empire of Magic pentru a-i verifica încâlcitele sale intestine ludice, iar pe mine mă vânează în mod special Rome Total War: Alexander, al cărui titlu mă depăşeşte şi acum în ceea ce priveşte ambiguitatea istorică. Stăm de pază şi la noapte, cu un Night Watch pe pălărie, în aşteptarea concediului... şi a cărniţelor fragede de pe plajă.

Paul Alcoelho
paul@pcgames.ro

HAPPYDISPLAY®

Găsești mai multe pe WWW.HAPPYDISPLAY.RO

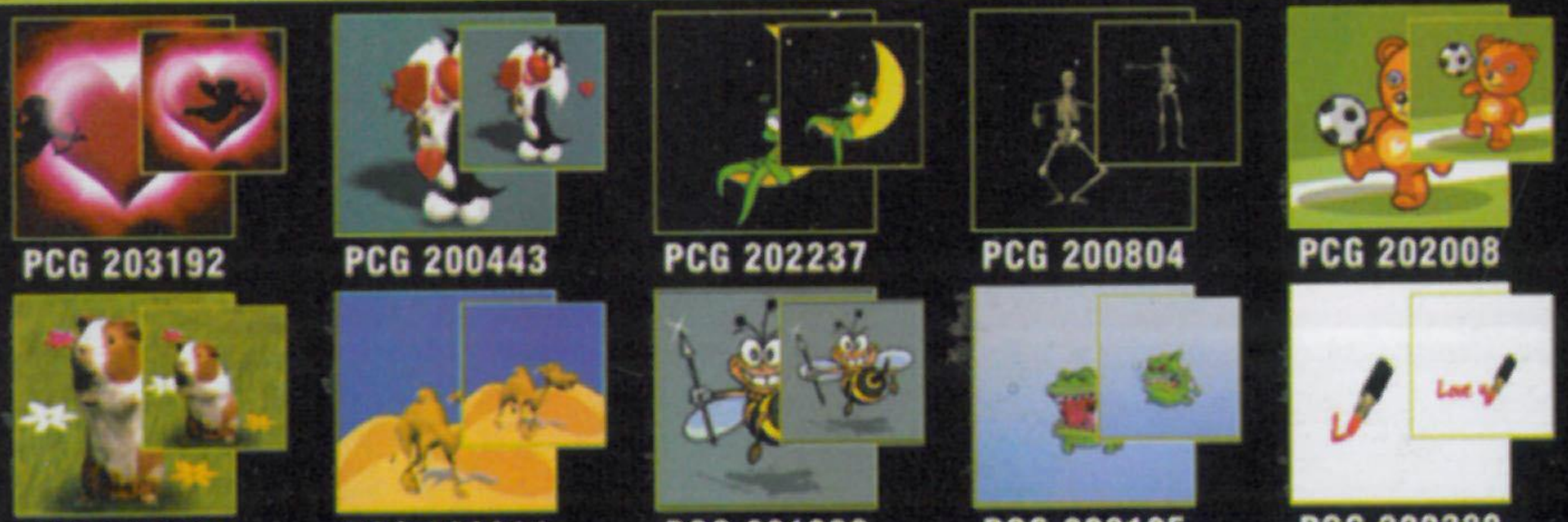
Primesti sigur ce ai comandat! trimite codul la 1488
Exemplu: PCG(spațiu)XXXXXX

WALLPAPERE COLOR



PCG 100324 · PCG 100782 · PCG 105026 · PCG 104610 · PCG 104628 · PCG 104620
PCG 104630 · PCG 104636 · PCG 104644 · PCG 104980 · PCG 104633 · PCG 104641
PCG 108848 · PCG 100613 · PCG 100279 · PCG 104616 · PCG 104629 · PCG 104626
PCG 104643 · PCG 104631 · PCG 104640 · PCG 104639 · PCG 104632 · PCG 103823
PCG 100824 · PCG 104681 · PCG 101481 · PCG 104622 · PCG 104625 · PCG 103763
PCG 104638 · PCG 104637 · PCG 105018 · PCG 104634 · PCG 104642 · PCG 108846

ANIMAȚII



PCG 203192 · PCG 200443 · PCG 202237 · PCG 200804 · PCG 202008
PCG 202215 · PCG 202214 · PCG 201933 · PCG 203195 · PCG 200389

LOGO-URI OPERATORI și FOTOGRAFII SMS



PCG 6631 · PCG 6925 · PCG 31601 · PCG 1006 · PCG 2401 · PCG 2644
PCG 1063 · PCG 31568 · PCG 6891 · PCG 7439 · PCG 7569 · PCG 7888
PCG 21658 · PCG 21752 · PCG 21661 · PCG 21875 · PCG 20048 · PCG 21428

EFECTE SONORE

*** TRĂZNITE ***	
Trezește-teeee!	PCG 501125
Tocmai ți-ai activat un virus	PCG 501124
Țiiir, te rog apasă pe butonul verde	PCG 501123
Te suna băbăciunea ta, te sună nevastă-ta	PCG 501122
Suun, sun, suuunn	PCG 501121
Sună dentistul	PCG 501120
Soneria asta mă enervează	PCG 501119
Șefuu, te sună un dobitoc	PCG 501118
Șefa, te sună un sclav	PCG 501117
Nimeni nu mișcă nici un fir de păr	PCG 501116
Îți țin pumnii prietene!	PCG 501115
Imi pare rău, tare răăuuuu	PCG 501114
Idiotule, tampitule, cretinule	PCG 501113
I am James Bond	PCG 501112
High să	PCG 501111
*** ALTELE ***	
6 Pârțuri	PCG 500495
Bebeluș râzând	PCG 500429
Aglomerație	PCG 500426
Iari, iari	PCG 500430
Căscat	PCG 500432
Happy Birthday	PCG 500333
Ho,ho,ho, ha,ha,ha	PCG 500338
Hasta la vista,baby	PCG 500571
Express message	PCG 500870
NY message	PCG 500873
Claxon	PCG 500544
*** SEXY ***	
Bombonico, răspunde-mi...	PCG 501021
Bună baby, sunt iubitul tau, raspunde-mi..	PCG 501022
Bună iubțel, mergem la o cafea..	PCG 501023
Dulceață, raspunde-mi...sunt iubițelul tău	PCG 501024
Hey, sexy, răspunde-mi	PCG 501026
Inima mea îți aparține iubitule	PCG 501028
Îți trimit un pupic maaare și dulce	PCG 501029
Iubițel, sunt blonda de alaltăieri	PCG 501030
Mi-e dor de tine iubițel	PCG 501031
Noapte bună iubi	PCG 501032
Noapte bună iubițel	PCG 501033

MELODII DE APEL

MELODII		POLI	MONO
**** HIT-URI ROMANESTI ****			
Activ - Zile cu tine		PCG 501127	
A. Popescu - Lacrimi de iubire		PCG 501130	
Akcent - Jokero	Hit	PCG 501131	
Anda Adam - Ajutor	Hit	PCG 501133	
Anna Lesko - Anicka Maya		PCG 501135	
Bambi - Come into my life		PCG 501136	
Class - Na na na		PCG 501137	
Corina - Fara tine		PCG 501138	
Cream/CRBL - Nu din prima seara		PCG 501140	
Cristina/Grasu XXL - Totul pe o carte		PCG 501141	
Crush/A. Ungureanu - Plang Noptile		PCG 501143	
Delia - Ziua Ta		PCG 501144	
Fly Project - Raisa		PCG 501145	
Impact - Uhh uhh	Hit	PCG 501146	
Keo - Azi vii, maine pleci		PCG 501147	
Lavinia - As zbura		PCG 501148	
Lavinia - Perechea ta		PCG 501149	
Loredana - Le le		PCG 501150	
Luminita/Sistem - Let me try		PCG 501153	
Mandinga - Soarele meu		PCG 501154	
Mihai Traistariu - Tornero		PCG 501155	
Morandi - Fallin Asleep		PCG 501156	
Parazitii - Praf		PCG 501161	
Pepe - Inima nebuna		PCG 501163	
Sexxy - E treaba mea	Hit	PCG 501164	
Smiley and Delia - Secretul Mariei		PCG 501165	
Stefan Banica Jr. - Veta		PCG 501166	
Zdob si Zdub - Boonika bate toba		PCG 501167	
Alb si NPCGru - Fara Sens		PCG 501168	
**** MANELE ****			
Costi - Baila Loca		PCG 501183	
Vali Vijelie - Hai joaca nevast	Hit	PCG 501182	
Vali Vijelie - Tu esti femeia visurilor mele		PCG 501181	
Vali Vijelie - Eu daca mor tu cui ramai		PCG 501180	
Nicolae Guta/Susanu/Claudia -Dai 100..		PCG 501179	
Nicolae Guta - Esti printesa vietii mele		PCG 501178	
Nicolae Guta - Luna si stele		PCG 501177	
Adi de la Valcea - Pentru cine...		PCG 501175	
Adi de la Valcea - Suparat	Hit	PCG 501174	
Adi Minune - Ce miracol ce minune		PCG 501173	
Adi Minune - Asa trec zilele mele	Hit	PCG 501172	
Adi Minune - Danseaza te invit ...		PCG 501171	
Adi Minune - Eu sunt un pustan destept		PCG 501170	
** MELODII INTERNATIONALE **			
Scooter - Maria	Hit	PCG 501184	
Moby - Lift Me Up		PCG 501087	PCG 12675
O-Zone - Mai ia Hii	Hit	PCG 501084	PCG 12672
Run DMC - Christmas In Hollis		PCG 501083	PCG 12671
Rammstein - Asche zu Asche		PCG 501082	PCG 12670
Nsync - Its Gonna Be Me		PCG 501080	PCG 12668
Sasha - Wavy Gravy		PCG 501079	PCG 12667
Aqua - Doctor Jones		PCG 501077	PCG 12637
Sean Paul - Ever Blazin	Hit	PCG 501076	PCG 12665
K West Ft Maroon 5 - Heard Em Say		PCG 501073	PCG 12662
Mary J Blige - Be Without You		PCG 501070	PCG 12659
Daddy Yankee - Gasolina		PCG 501067	PCG 12653
Chris Brown Ft Juelz Santana - Run It		PCG 501066	PCG 12652
Busta Rhymes - Get Out Of Here		PCG 501064	PCG 12650
Blur - Song 2		PCG 501061	PCG 12647
Bob Sinclair - Love Generation		PCG 501059	PCG 12645
Basement Jaxx - Do Your Thing		PCG 501058	PCG 12644
Beastie Boys - Wheres It At	Hit	PCG 501054	PCG 12640
Avril Lavigne - He Wasn't		PCG 501052	PCG 12638
Aqua - Lollipop		PCG 501051	PCG 12636
Air - Alpha Beta Gaga		PCG 501049	PCG 12634
Ashanti - Happy	Hit	PCG 501047	PCG 12632
Chico - Its Chico Time		PCG 501046	PCG 12631
112 - Na Na Na		PCG 501045	PCG 12630
Ashanti - Only U		PCG 501044	PCG 12629
Westlife - Amazing		PCG 501043	PCG 12628
Shakira - Dont Bother		PCG 501042	PCG 12627

JOCURI JAVA



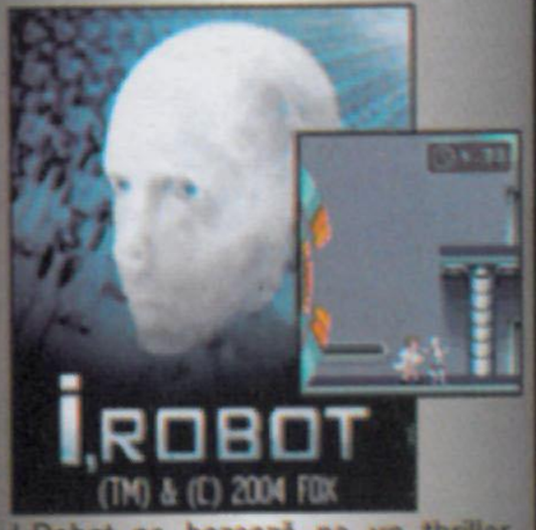
Age of Empires®II:Mobile : O nouă eră te-a cuprins! Cel mai tare joc de strategie este acum pe telefonul tău mobil. Condu civilizația, 13 tipuri de clădiri și 7 tipuri de unități, prin 4 ere diferite.

JAVA PCG 708830



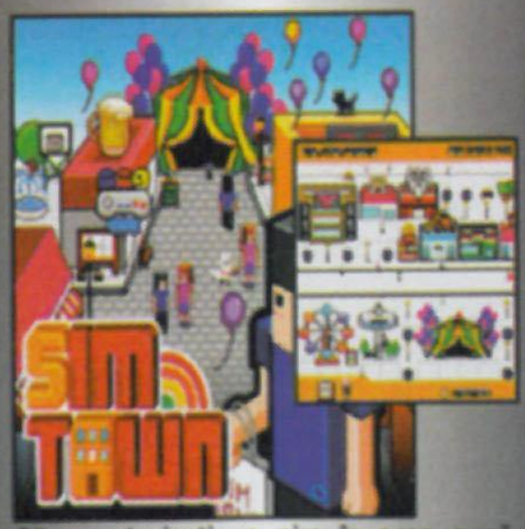
Bazat pe renumitul film cu același nume, jocul te trimite într-o aventură explozivă cu intrigi, dramă și mult suspans.
Cu puține arme, în inferioritate numerică, îți asumi rolul lui John McCane.

JAVA PCG 708829



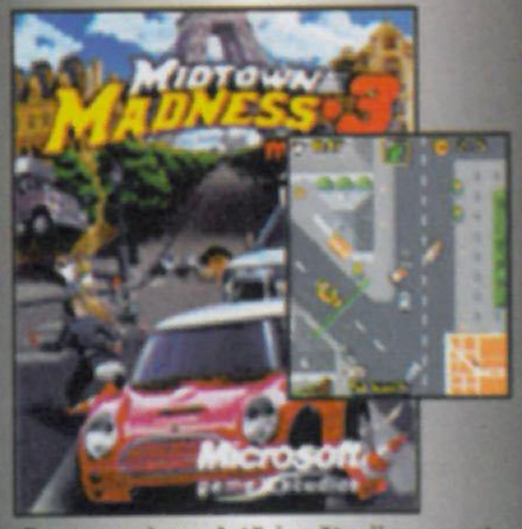
I-Robot se bazează pe un thriller futurist ce aduce viitorul în palmele tale. Experimentează un viziune unică dintr-o lume unde roboții inteligenți trăiesc printre noi în armonie perfectă.

JAVA PCG 708831



Să construiești un circ în oraș sună grozav, așa e? Sim Town etse o simulare a unei metropole în care tu poți face planurile orașului, poți fi un magnat sau chiar guvernatorul. Astăzi ai un cuvânt de spus în privința arhitecturii orașului!

JAVA PCG 708912



Pentru prima dată jucătorii au parte de adrenalină, acțiune, pericol și nebunia totală în mâinile lor, oriunde ar merge. Concurează contra cronometru și încearcă să obții cel mai bun timp!

JAVA PCG 708899



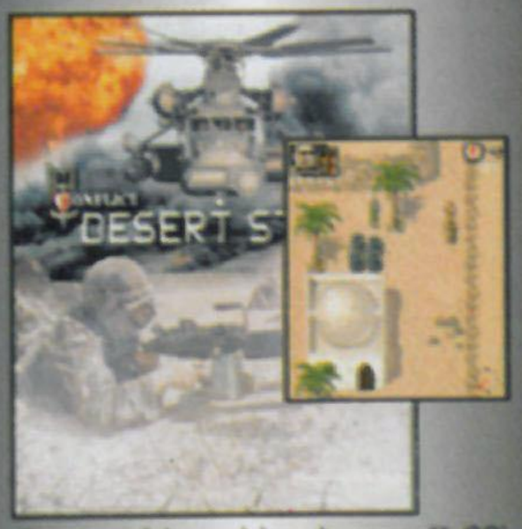
Este un joc 3D. După un accident inexplicabil: experimente genetice cu virusul mutant XB-4A au scăpat de sub control iar laboratorul a fost acoperit de tăcere. Ai fost desemnat cu un obiectiv periculos, acela de a investiga condițiile în care s-a petrecut acest incident.

JAVA PCG 708849



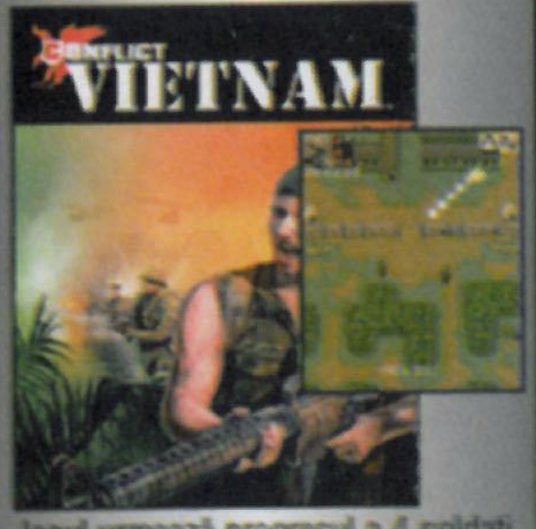
Insoțește armata faimosului Galactica, pe vremea cand era un tânăr pilot și ajută-l să apere ceea ce a mai rămas din omenire. In cele 20 de nivele pline de acțiune va trebui să-ți dovedești calitățile de luptător împotriva unor inamici covirșitori.

JAVA PCG 708895



Bazat pe faimosul joc de consolă SCi pentru PC, această variantă pentru mobil te aruncă în mijlocul Războiului din Golf din 1991. Ca elită în "A Squadron", trebuie să îndeplinești numeroase misiuni, chiar în umbra liniei inamice.


JAVA PCG 708896



Jocul urmează progresul a 4 soldați americani, luați din unitatea lor în 1968 și avand ca scop găsirea drumului înapoi în zone mai liniștite.

JAVA PCG 708897

Pentru a putea comanda, trebuie sa ai activat serviciul WAP/GPRS și cel pentru mesaje Wap Push. Pentru setarea WAP/GPRS, sună la operatorul tău de telefonie mobilă: *222 pentru rețeaua Connex Vodafone , 411 pentru abonamente Orange, 444 pentru cartele PrePay Orange. Apoi setează-ți serviciul Wap Push, direct de pe telefonul tău mobil – trebuie să ai setarea făcută pe opțiunea „Always''. Lista completă cu telefoanele mobile compatibile pentru fiecare tip de comandă este disponibilă pe www.happydisplay.ro Exemplu de comandă: PCG(spațiu)XXXXXX. După ce primești SMS-ul de la noi de confirmare, trimite inapoi un SMS cu textul „OK''. Vei primi apoi link-ul de conectare la Wap, apeși pe „Yes'', apoi descarci comanda și o salvezi pe telefon. Produsul comandat il găsești apoi în meniul corespunzător (melodii de apel, setări display, java world, etc). Poți trimite SMS doar in Romania, în rețelele Connex Vodafone și Orange. Prețul pentru un SMS este de 1,5 USD (fără TVA). Pentru o comandă completă, doar pentru animatii si jocuri java trebuie să trimiți 2 SMS-uri. Plata pentru folosirea serviciului WAP/GPRS se face către operatorul de telefonie mobilă. Serviciile sunt oferite de SC AIRTOY SRL. Infoline: 0722 646 444, 0745 646 433, L-V, 9.00 – 18.00. **reclamatii@happydisplay.ro**



Pune-ți centura
și trăiește senzația celor 2ms timp de răspuns
Monitor BenQ FP93G X LCD
AMA
2 ms GTG
13mm bezel Slim
D-sub DVI-D
19 inch
1280x1024 SXGA
Brightness 300 cd/m²
Contrast 700:1
BenQ
Enjoyment Matters
BenQ.ro